サンエイムック

特別付録 CD-ROM

3DCGムービー・モデルデータ・3Dソフト&スペシャルムービー収録!!

CG Characters Amusement Magazine for Next Generations

PROJECT CG HOBBY

COMPUTER GRAPHICS

［シージーホビー］

Volume 01

2000*November
定価980円(税込)

3DCG キャラクターズ満載!

HANDMAIDメイ
新世紀エヴァンゲリオン
魔法遊戯
トランスフォーマー／カーロボット
聖戦士ダンバイン
ゴジラ
横山宏インタビュー

驚愕のオリジナルコンテンツ続々!

デビルマンサイバー
永井 豪×篠原 保

聖ロボット学園2年G組
ダウンタイムZ+
新機元騎鋼大戦
シーカーストライク
CG学習コミックめもりSOS!

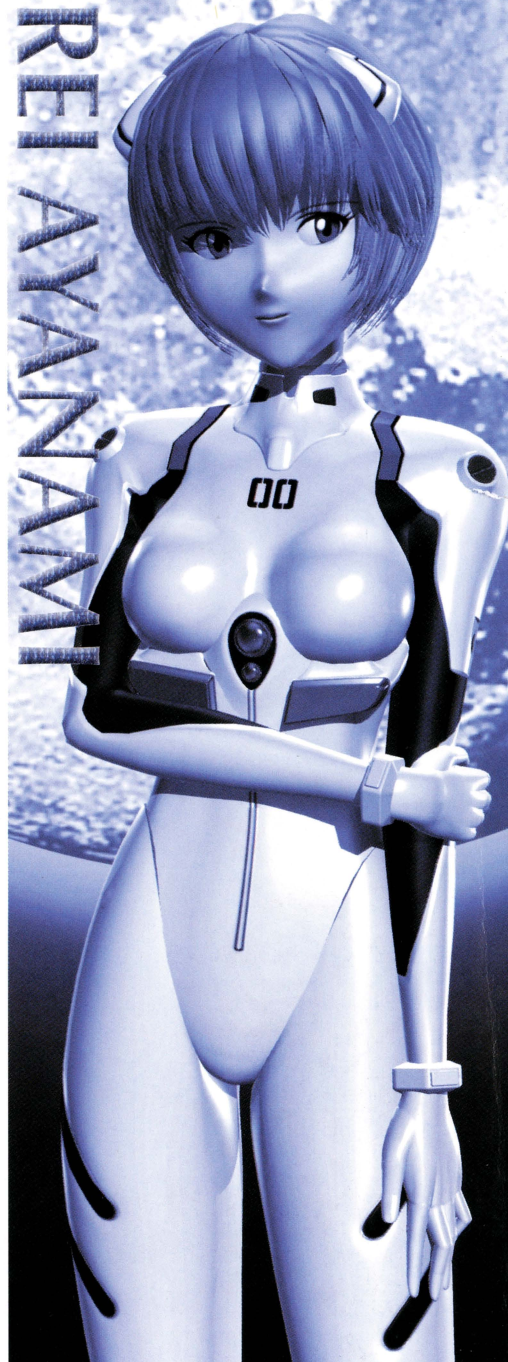
特集 START!! D-cute Generation
～デジタル美少女新世紀～

3Dデータコレクション Macintosh/Windowsハイブリッド CD-ROM

SORYU ASUKA LANGLEY



REI AYANAMI



惣流・アスカ・ラングレー

綾波レイ

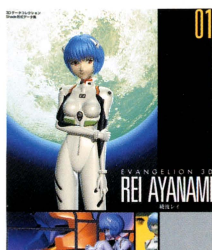
NEON GENESIS EVANGELION

3DCG BODY & SCENE, QTVR MOVIE, RENDERED DATA, SHADE VIEWER

Macintosh/Windowsハイブリッド CD-ROM　希望小売価格：各6,800円（税別）



新世紀エヴァンゲリオン
3D 惣流・アスカ・ラングレー
標準価格　6,800円



新世紀エヴァンゲリオン
3D 綾波レイ
標準価格　6,800円

新世紀 EVANGELION エヴァンゲリオン

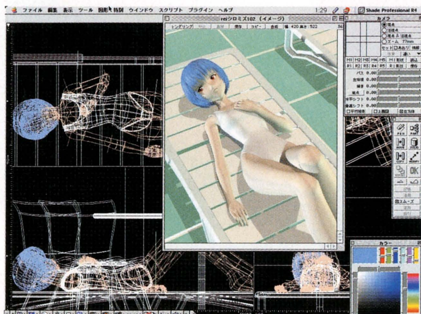
好評発売中!

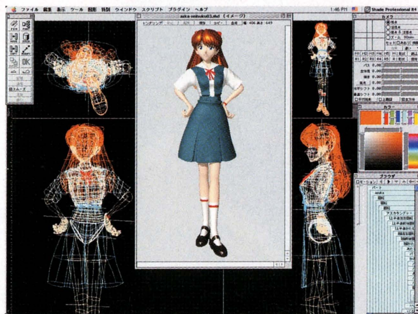
E V A N G E L I O N 3 D

新世紀エヴァンゲリオンのキャラクター、綾波レイと惣流・アスカ・ラングレーの完全形状をGAINAX社の監修のもと、忠実に3DCGで再現しました。
本編中のシーンも多数収録し、身体形状のみならず、第壱中学校教室、ネルフ内施設、レイの部屋、街角、屋内外プールサイド等々の物理形状までを丁寧に作り込んでいます。



■収録コンテンツ
【標準体形状データ】
・コスチューム別形状データ＆オブジェクトムービー
【シーンデータ】
・オープニングムービー
・第壱中学校教室
・ネルフ内施設
・屋内外プールサイド…e.t.c.





▲定番の3DCGソフト、Shade

Shadeは誕生から15年、現在もユーザーが激増中の人気3DCGソフトです。当製品に収録しているShade Viewer Animationは、収録形状の多様な編集、保存、レンダリング（2次元画像の作製）が自由自在、このソフト1本で十二分に3DCGの世界をお楽しみいただけます。最新のプラグイン、セルシェーダを収録し、Shade R4 Personal以上のユーザーにはセルアニメ画調のレンダリングもお確かめいただけます。

データ制作　YAMAG　制作協力CFC Inc.（旧U&S）http://www.3d-j.com

■ 収録アプリケーション
・Shade Viewer Animation
・anime shader ver.0.50
・QuickTime 4.0J
・Adobe Acrobat Reader 4.0J

※特記事項
・ 収録されている形状データはShadeシリーズ専用のロックファイル形式です。
・ anime shaderは、ゆむ氏が開発したフリーウェアのプラグインソフトであり、Shade R4 Personal、又はShade R4、Professional上でのみ使用できます。
・新規に形状を制作する際には別途Shadeシリーズが必要となります。
・収録されているデータは個人として楽しむ目的以外の使用はできません。

●動作環境
【Macintosh】
Power Macintoshシリーズおよび
PowerPC搭載の互換機
MacOS7.6.1以上（MacOS 9対応）
空きメモリ容量 ： 32MB以上（推奨64MB以上）
要CD-ROMドライブ

【Windows】
Intel社製Pentiumまたはその互換CPU以上
Microsoft Windows 95/98
WindowsNT4.0以上
空きメモリ容量 ： 24MB以上（推奨64MB以上）
要CD-ROMドライブ





発売元　株式会社イーフロンティア　〒160-0022　東京都新宿区新宿6-28-12　SENTANビルディング6F
サポートセンター：03-3207-1126　Eメール：info@e-frontier.co.jp　http://www.e-frontier.co.jp



販売元　エクス・ツールス株式会社
販売に関するお問い合わせ：03-3299-5554　http://www.ex-tools.co.jp





ディーキュート D-cute* Generation

いつの間にか、ぼくたちの周りにはデジタルな女の子が増えていた。
モニタの向こうから笑いかける笑顔も、リアルなものから二頭身のぷにキャラまで——。そろそろ彼女たちに名前をつけてあげよう。
だって、そろそろ彼女たちが少し時代の扉を開け始めたから——。
ようこそ、D-cute(デジタルキュート)たち。



Go!! Go!! Desktop C

Cyberdoll May

サイバドール・メイ

超高性能ロボット・サイバドールなのだが、なぜかメイド姿。チャームポイントはもちろん、お尻から伸びているUSBケーブル。でも、笑顔はもっと魅力的！

3D illstrated by:
ねことむ
nekotom@mbd.sphere.ne.jp

Virtual Girl

USBケーブルのシッポが可愛い『HANDMAID メイ』のヒロイン・メイをCG化！
デスクトップ上に合成して完成！ うーん、バーチャル！ まんまアニメが3Dになった気持ち!?



➡後ろから見るとこんな感じに。注目のUSBケーブルはちゃんと（見えないけど）生えてます。具体的な製作記事は、本誌の64ページから掲載されているので、興味があったら、そっちを見てね。



➡メイの3D化のポイントは実は、メイド服の腰からたなびく長〜いリボンともちろんUSBケーブル（笑）。この2つに表情を持たせることで、全体のフォルムをフツーのキャラとひと味違えて活かすことができるのだ。

♥「HANDMAID　メイ」10月25日よりDVD／VIDEOのリリース開始！　詳しくはhttp://www.hand-maid.net/へアクセス !!

FAME

多くの少年が彼女たちに運命を狂わせられた。
モニタの向こうに在る永遠に届かない二人の
女神、レイ＆アスカをここに3DCG化——。

Rei Ayanami

綾波レイ

エヴァ初号機のパイロット。初出の包帯姿のインパクトを越える姿は未だいかなるヒロインもなし得ていない。白いプラグスーツは、彼女の聖性と虚無を現すのか。

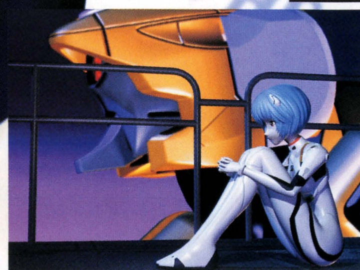
3D illustrated by:

YAMAG

yamag@ga2.so-net.ne.jp

●『形状データ集』に収められている綾波レイのポージング集。3DCGの利点のひとつはこのように、ある程度自由に各関節を動かして、3Dキャラクターに好きなポーズを取らせることができることにある。









E FATAL
IN MONITOR

Soryu Asuka Langray

惣流・アスカ・ラングレー

『エヴァンゲリオン』においては弐号機のパイロット。勝ち気で、天才で、わがままな少女。血のように赤いプラグスーツはその激しさと悲劇の予感を漂わせる。







●『Shade形状データ集／アスカ・ラングレー』用のポージングデータ。『エヴァンゲリオン』本編の場面に即した3Dで再現している。



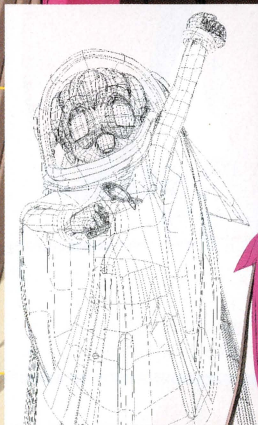
本作品はe-frontierで発売中の『Shade形状データ集／綾波レイ』10月28日発売の『アスカ・ラングレー』を元に、作者のYAMAG氏が製作したものです。

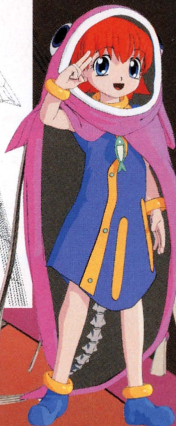
Padodou

パドドゥ

「魔法遊戯」のヒロイン。作品リリースは来年春だが、今から要注目のキャラだ。キャラクターデザインは、大ブレイク中のあずまきよひこが担当!!

3D illustrated by:
KRJ
krj@libra.bekkoame.ne.jp





魔法遊戯

●AICの最新作「魔法遊戯」はフル3DCG作品。全キャラクターを3Dで造型し、トゥーンシェーディング処理でセルアニメっぽくしている。ディズニーでもおなじみの技法だが、日本での本格的使用は初めてだ。

From 2D to



3D Anime

アニメの世界でもCG化は進行中！　一見、セルアニメにしか見えない左の着ぐるみ少女・パドドウはなんと3D！

Akari Kanzaki

神崎あかり

「バトルアスリーテス大運動会」のヒロイン。可愛い顔して、超スポーツ選手！　コスモビューティーを目指して、今日もトラックを駆ける！　今でもファンが多いぞ!!

20Years later ...
Dream



Sakurahime

桜姫

バトルプラモマンガ「プラレス3四郎」のヒロイン的キャラクターといえば、桜姫にとどめをさすだろう。今回3DCG化したのは最終改造バージョンだ。

3D illstrated by:
KonKon
konkon@hawaii.rr.com

20年前、ぼくらの胸を熱くさせたマンガがあった。その名は「プラレス3四郎」！改造モデルを戦わせるというコンセプトが20年を経て、CGでここに復活する!!





原作・牛次朗&まんが・神谷みのるのコンビで「週間少年チャンピオン」誌上で連載された。アニメ化もされ、プラレスラーのプラモも発売されたのだ。



『プラレス3四郎』

■秋田書店



➡全身像はこんな感じ。もともと各キャラクターは、プラモデルにICを積んで戦わせるという設定なので、フィギュアっぽい感じの造型にしている。

FANTAST

80年代末からのファンタジーブームは、ぼくらの意識を変えた。女の子キャラもより自由なファッションとデザインで造型できるようになったと言えるだろう。

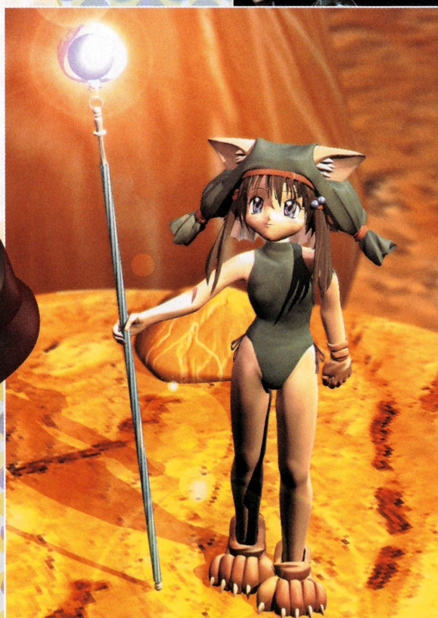
C.C.G

シー・シー・ガール

コミック・コミュニケーションのオリジナルキャラクターとして誕生。猫耳に大きな目が、いかにも和製ファンタジーの登場人物という感じ!

3D illstrated by:
よしだまき
makiyos@yo.rim.or.jp





◯◯剣と魔法世界での彼女の活躍をCG化したもの。背景の造型なども見事なできばえだ。3Dイラストはキャラクターだけではなく、世界観も必要な好例といえる。



IC VISION

Unicorn Girl

ユニコーン・ガール

額から生やした角が彼女のポイント。オリジナルデザインだが、肩パッドにビザール風のコスチューム、大きな胸と、いかにも今っぽい。

3D illstrated by:
てくてく

http://www.alles.or.jp/~tekuteku/

青年コミック風のキャラクターを作る3Dデザイナーは多くない。胸のラインやスパッツの皺の入り方など、美少女マンガ家としても活躍中の作者のこだわりが随所に感じられる仕上がりだ。



unit chan

X-UNIT 002



●ユニットちゃんのフロントとリア。いかにもロボット美少女っぽい感じで製作されている。

Unit cha

ユニットちゃん

ユニットちゃんは巨大マシンのコックピットに座るパイ
トロボ。というよりは彼女自身がロボの外部人工頭脳
て、ユニットの一部なのだ!

3D illstrated
渡辺
nave@anitemp.com

Dーキュートたちは未来の美少女。彼女達はこれからどんな形で僕達の前に現れるのだろう。マシンのＯＳか、

FORWARD THE



それともモニターの中のアイドルか…。次のステージは、もうそこまで来ている。

FUTURE!!

『PROJECT CG HOBBY』創刊記念企画

M



■特別メッセージ寄稿

「私たちはPROJECT CG HOBBYに期待します!!」

本誌創刊号の立ち上げに際して、各方面の著名人から熱い応援のエールを頂いた！　この声援を裏切らぬことを、ここにいま宣言しよう!!

『PROJECT CG HOBBY』創刊おめでとうございます。最近のCGイラスト、特に美少女・ロボット等の完成度の高さには注目しておりました。

そのCGが私のジャンルであるミリタリーへも進出してきたとあっては油断できません。まだまだCGには負けないイラストを描いていこうと決意を固めた貴誌の創刊であります。

イラストレーター　上田　信

こんにちは、NaNaです。
どのようなことを書けばいいのか
わからないんですけど、
とにかく、『CG HOBBY』創刊
おめでとうございます。
NaNaと一緒の3DCGの世界
なので、とっても嬉しいです。
NaNaと同じくらい
『CG HOBBY』を応援して下さいね。

バーチャルアイドル　NaNa

EET THE FRONTIERS

いま、未知の大海へ『CG HOBBY』という船が旅立つ。かつての大航海時代の如く、情熱と希望を胸に秘めた人々と共に……！ その船出に当たり、新大陸を目指し進んだ先輩を交え『夢』を存分に語り明かすこととした!!

対談出席者

宮脇修一



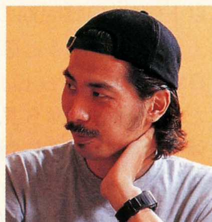
㈱海洋堂専務取締役。日本にガレージキット文化を根づかせた第一人者。82年より海洋堂ブランドでオリジナル商品を発表。現在では博物館展示品や広告媒体用素材など幅広い造型活動を展開する。92年よりワンダーフェスティバルを主催、アマチュア造型家に発表の場を提供する。

YAMAG



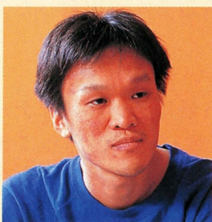
バーチャルビューティー『RYOKO』の作者。人呼んで『カリスマShade使い』。本人曰く、『職業は3DCG屋・美少女モデラー（泣）。ほんとはメカモデラー！』との事。3D形状ソフト『綾波レイ』がスマッシュヒット、現在『惣流・アスカ・ラングレー』がスタンバイ中。

篠原　保



雨宮慶太監督作品を始め、多くの映画・テレビ・雑誌においてキャラクターデザイン、CG、イラスト等を担当。最新作は今月末よりフジテレビ系で放映開始の『鉄鋼機ミカズキ』。TOY・フィギュアにも造詣が深くパッケージアートやデザインを手がける。ミクロマンをこよなく愛する。

渡辺哲也



フリーのCGデザイナー兼映像サークル『ANITEMP』の代表。主に3Dムービーを中心に、あくまでも『ロボットアニメ的』表現にこだわり続けた活動を行なう。最新作は、WOWOWで現在放映中の『ヴァンドレッド』。ロボットのモーション等を担当している。

上田　大（司会）



ITプロデュサー。TV番組を始め、ネットワーク端末機向けコンテンツを数多く手がけ、バーチャルアイドルNaNaのプロデュースも勤める。世界唯一のCG HOBBYプロデューサーとして欧米・アジア全域に展開中。昆虫形態学修士であり自然科学に精通。絶版プラモコレクター歴20年。

創刊おめでとうございます。ハリウッド映画も今やCGなしでは語れない時代に突入してきました。ライブ映像とCGのコラボレーションが生み出すかつて見たこともない映像の数々がきっと私たちをエキサイティングな世界へと誘ってくれるでしょう。間もなく公開される最新作『チャーリーズ·エンジェル』もCG技術をふんだんに取り入れた作品です。『CG HOBBY』共々がんばっていきましょう。

ソニーピクチャーズ・エンタテイメント
映画マーケティング部プロデューサー
田中俊二

GO TO NEXT PAGE!



らそういった物が一つも無かったんですよ。唯一デジタルなアプローチをしてたのが渡辺さんのブースで、ぽつんとモニターを置いて『リューセイバー』のビデオをずっと流してて。その一人きりでもデジタルで頑張ってる渡辺さんの動き、活動の仕方が、GKの作家さんと近い。個人の情熱があるんじゃないか、と意気投合しまして。
宮脇／そうそう、解ります。
渡辺／これはホントに一人で全部作ったものなんですけど、あん時はねえ、周りに何にも無かった。CGって全然無かったから、何造ってもほめてくれるっていうのはありました。おだてられるとやっぱ元気でるしね（笑）
　そう言う意味では、ただアニメを作りたいがために、それだけの目的で大金をはたいてハードを買って揃えていったっていう部分はありましたね。
宮脇／皆さん方もそうだと思うんですけど、我々は原型師自身が自分の人生背負って造型やってる訳です。まぁ～一時期には『俺の綾波っ』ていう言葉もあったぐらいでですね。
一同／（激爆）
宮脇／作り手には対象に対して『俺の○○』って言う部分が必ずある訳です。
上田／僕らの方でも今は作家さん御本人のキャラで押していくっていう部分が大きいです。ただ3DCGでもムービ

何が飛び出すか？ 熱弁スタート!!

上田／僕はもともと模型好きで最初の頃のワンダーフェスティバル（以下WF）に行ってたんですが、2、3年前から3DCGデータを扱うU&Sというディーラーとして参加しております。
　最近の3DCG周辺に、ガレージキット（以下GK）の黎明期の様な雰囲気が盛り上がりつつあると感じておりまして、日本のGKの立ち上げに関わってこられた海洋堂さんから見て、デジタルの立体物というものに対して、どれぐらい興味があるのか、関心があるのか、ぜひ聞いてみたいのですが。
宮脇／最初に海洋堂がGK始めたんは、みなさんがCGやってらっしゃるんと同じ事です。何か作りたいもんがある人間が集まって、と言う所からですね。
　うちは1964年から模型店やってますが81年ぐらいか、レジンやプラキャストと いう物に出会って『これ使こたら何ぞ出けへんか？』と思った。後はシリコンやらバキュームフォームやら材料関係も研究が進んで、それに伴って造型やりたいゆう人間も集まって来てですね、DAICONフィルムの岡田さんが話を聞きつけてやって来られたり。丁度材料も揃い、役者も揃い、模型の神様がそういう人達を全部集めたと思うてますが、漠然としたイメージが見えてきた。じゃあ、とりあえずやってみようやと。そんなんがそもそもの始まりです。
　まぁでも、WFやるまでの最初の3年ぐらいはうちとゼネプロさん、今はガイナックスさんですけど、ホンマに仲が悪くて喧嘩しとってですねえ。
一同／（爆笑）
上田／人との出会いは重要ですよね。そもそも僕と渡辺さんが出会ったのもWFでして。
渡辺／97年くらいかな?
上田／当時から僕はデジタルなデータのGK的な品が欲しいなと思ってまして、そういった新しいアイテムが生まれる場所ならWFだろう。沢山出てるんじゃないかと、久しぶりに行って見た



ただアニメをつくりたいがために高価なハードを揃えていったんですよ。

用語解説

【プラキャスト】……GKの本体の素材。正式名称は『無発泡ウレタン』。『A液』『B液』と呼ばれる液状の主剤と硬化剤を混合・反応させることによって固体となる。硬化前は液体であるため旧来のホワイトメタルなどの注形材に比べ使用法が楽であり、GKの素材として一般に普及した。
【シリコン】……GKを複製するための『型』として使用。ファンド、スカルピーなどの造型用粘土やエポキシパテ、ポリパテで作られた原型からシリコンで雌型を作り、ここにプラキャストを流し込んでGKは製造（複製）される。
【バキュームフォーム】……熱した塩ビ板を掃除機様の機械にセットし、押し付けて整形する技術。主にキャノピーなどの透明なパーツを作るのに使う。
【DAICONフィルムの岡田さん】……前ガイナックス社長、現オタキングの岡田斗司夫氏のこと。岡田氏ら第3回大阪SF大会（DAICON3）実行委員会が、大会のオープニングを飾るアニメの製作母体として結成したのがDAICONフィルム。庵野秀明氏や赤井孝美氏が参加し、アマチュア製作のレベルを越えた仕上がりとなったフィルムに当時のマニアは震撼した。
ここから誕生したのがマニアショップの先達・ゼネラルプロダクツであり、後のガイナックスへと繋がってゆく。
【リューセイバー】……どくしゃの　みんなに　大にんきのアニメ、『超獣ロボ　リューセイバー』のことだぞ。しらないきみは、すぐに　30ページからの　とくしゅうを　よもう!!
【雨宮慶太】……映画監督、イラストレーター。一貫して特撮を使用した映像を手掛ける。初監督作はナムコ製作の『未来忍者』。以前篠原氏は、雨宮氏主催のクラウドに所属していた。
【ゼイラム】……雨宮監督の91年度作品。他者に寄生する宇宙生命体ゼイラムと、バウンティ

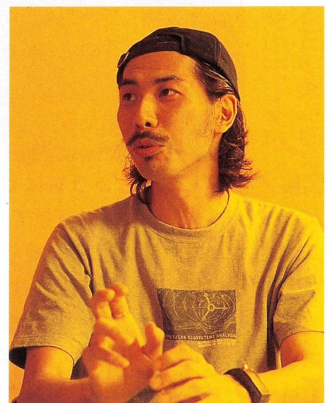
ーの方になるとどうしても分業制にせざるを得ない。分業スタイルで行くのがいいのか、それとも渡辺さんみたいにすべて一人でやって作家性を押して行くのとどっちがいいんだろう、と。
YAMAG／う〜ん。一人でやるんだったらまず機材をどうするとかって話があると思う。ガレージキットだと自分の腕ひとつあればOKとか、そういった事なんでしょうけど。CGは最低限マシンが必須と言うか、先立つ物は必ず要るわけで。そのあたりは何か敷居があると言うか、腕があってもなかなかこなしきれないって部分ですねぇ。


海洋堂は、自分の欲望に正直な人は全然ウェルカムなんですよ!!

宮脇／その流れで言うとですね。私らは作家性・作品性だけで勝負して、逆に『商品』にはしたくないんやーって気持ちを訴えて20年からやってきましたが、ビルの一つも建ってない。私も実業家ですわっていう顔もでけへんと言う事実がある。こら本当です。

そこで最近フィギュア関係に進出して解った事は、結局『商売』を重視するならコレクターに対して受けないとマスのマーケットは全然狙えん。商品としての完成度があって、袋を破れば値打ちが落ちる。グッズをコレクションするというコレクターの所有欲、物欲に訴えればこれほど簡単に商売に結びつくもんはないやろうって事です。
篠原／僕はクラウドトイズというフィギュアブランドをやってみたりしてるんですが、そもそもはおもちゃ作りたいって欲望があって。で、雨宮慶太監督のゼイラムと言うある種マイナーな素材を使って、アクションフィギュアと言うメジャーな形態の商品が出たら、パロディとして面白いんじゃないかと。大量生産されてブリスターに入っておもちゃ屋の棚にかかってるっていうのが理想だったんで、大変でしたが自分で工場探したりしてやったんですよ。
上田／僕らも仲間内から、見た目がちゃんとなった方がいいんじゃないかと言う話が出て来て、ブリスターパック入りのスタイルにしてみたんです。

WFで販売した時に、商品映えがしてブース的にも良くなったねと。でもアマチュアディーラーじゃないよねと言う意見も出たんですよ。
YAMAG／どうなんでしょうねぇ？まとまり過ぎてて何となく面白くないっていう所はあるかも。
篠原／僕ねぇデータってすごいネックだなと思うのが、立体物だといっぱい並べて飾っておけるじゃないですか。でも例えばバーチャファイターのカゲのデータを持ってるんだって言っても、それをどこにも置いておけないんですよ。デスクトップにトロフィーみたいに並んでるとか、そういうのがないと寂しいなあって思うんですが。
YAMAG／そうなんですよね、デジタルデータっていうのは手に取れない、物欲的に弱いんですよね。GKや何かみ


デジタルデータのキャラクターは新しい価値観を持つ『本物』だと思う。

海洋堂の歩み



海洋堂は82年よりバキュームフォームキットによるGKの商品化を展開。ゼネラルプロダクツとしのぎを削りつつ、アマチュア造型の底上げに貢献。また『ART PLA』『造型狂』『海洋堂ファンクラブニュース』等の同人誌を発行し当時よりファンとの交流を計っていた。(右写真中央のページに写っているのが少年時代の上田氏)

85年にゼネラルプロダクツがWFを立ち上げると、協力メーカーとしてサポート。92年から主催団体となる。拡大し続けるディーラー・参加者のため版権元との折衝に尽力する。90年代に最も先鋭化を遂げ、海外の造型シーンにも多大な影響を与えたWFだったが、今夏の開催をもって一旦リセット宣言することとなった。

現在『北斗の拳』『バーチャロン』等のアクションフィギュア、『チョコエッグ』『百鬼夜行』等の食玩の造型、『ラブひな』のカプセルトイと扱うジャンルと活動の場を大きく広げている。

海洋堂から作品を発表した造型家は速水仁司、原詠人、ボーメ、山口勝久、浅井真紀の各氏等々、多人数に渡る。

ーハンター・イリアの対決を描く。随所にちりばめられたオタク心をくすぐる仕掛けとイリア役の森山祐子によって評価を得る。94年に続編『ゼイラム2』が製作された。
【ブリスター】……プラスチックで成形されたカバーに商品を封入した形態。要するに歯ブラシの入っているアレである。アメリカでは、おもちゃもスーパーで使い捨て感覚で売られているので、こんなパッケージになっている。
【バーチャファイターのカゲ】……3D格闘ゲームに新次元を開いたセガの大ヒットゲームに登場する、現代に生きる葉隠流忍者。第1作のローポリゴンモデルには妙な未来感覚を感じる。
【貞本さん】……言わずと知れたエヴァンゲリオンのキャラクターデザイナー、貞本義行氏のこと。現在は主に漫画家として活動。デビューを飾ったのは、『週刊少年チャンピオン』である。
【ビーストウォーズ】……カナダのメインフレーム社が製作した世界初の3DCG変型ロボットアニメ。全世界的ヒットを飛ばした玩具『トランスフォーマーズ』のテレビアニメの実質的続編にあたり、シリーズ後半では旧作のキャラが次々と登場。コンボイとは正義のサイバトロン戦士の総司令官である。
【プロップ】……映画の小道具のこと。海外では撮影に使われた小道具をコレクションする慣習がある。当然実際に使用された品は美術品なみの値が付くので、同一の型から作られた複製品が数量限定で流通することが多い。昨年のスターウォーズブームあたりから、日本でも認知されているようだ。
【バーチャルアイドル】……3DCGでモデリングされたアイドル。ハミガキのCMでおなじみのテライユキが代表格だ。RYOKOはYAMAG氏の創造したモデルを職業とするクール・ビューティである。みなさん応援よろしく！

たいな『モノ』として認識化されるのが何年後なんだろうと思う時がある。

最近のゲーム好きの子供たちが小さいうちから（デジタルデータを）見てれば、感覚が同じになるのかな？　って言う気がしないでもないんだけど。

渡辺／今は技術進歩が速いから、デジタルショーケースとかって言ってホログラフになるとか、そういうのがなんかすぐできそうな気がする。未来があるとは思うんですけどね。

上田／現状僕らの方では、まずGKとデジタルの橋渡し的な物を提示してから、次にデジタルの面白さを解ってもらおうって言う事で、データから立体モデルを削り出す3Dプリンターと言うのを提唱させてもらっているんです。一発成形で出した物なんですけど、3Dキャラクターのスカートの中とか見えない所までキレイに抜けるんですよ。

ただ、データから起こされたGKっていうのは魂が入ってない、みたいな言われようをするんじゃないかと言う懸念もまたひとつあるんです。



手で触れられないデジタルデータが『モノ』として認められる日が楽しみ。

宮脇／魂が入るちゅう事はできた物がぐっと来るか来ないかだけでしょう。貞本さんの描く綾波、あの線以上に魅力の絵をYAMAGさんが作れれば、『俺の綾波はこれや ー、ついに出会ったわー!! 』って言う人間は出てきますよ。要はこれこそCGの魅力 やねんて言うアナログでは出来んような造型を絵でみせてくれて、尚且つそれが立体 になればええんやないですか？　そこをはっきり見せてくれれば、やっぱり優れた ものは認めようという気分はみんなあるはずです。

渡辺／個人的には美少女CGとかフィギュア的な物が最終目標って訳じゃないんで、こ れからデジタルの家電とか携帯端末とか色々出てきて、それと3Dを組み合わせて遊べ るといろいろ展開ができるんじゃないかと思いますね。

携帯電話にホログラフみたいのが出て、これを見せて交換しようとかって



面白いん じゃない。データがあれば、簡単に立体に変換できるシステムで。

YAMAG／それって結構テクノロジーに依存じゃないですか。そこで作家的に良い人が出たりするけども、取り巻くコンテンツが無いとそこで終わっちゃうみたいな傾向があるかもね。

篠原／最近、ビーストウォーズみたいに3DCGを使った番組がありますよね。そのキャラクターは3Dデータが本物なわけだから、自分のパソコンにコンボイのデータがあれば、それはもう一つの『本物』なんじゃないかな。

それをぐりぐり回して完全変形させられるっていうのは、プロップのレプリカでもないすごく新しい価値観を見い出せると思うんですよ。そのデータにさらに別の物を付加してカスタマイズ出来るとか、そういうのを全部ひっくるめてキャラクターのデータを俺は持ってるよって。ポケモンとかと同じですけれど、そんなのができたらまたちょっと違う展開が見えてくるんじゃないかっていう気がします。

YAMAG／そうですよね。バーチャルアイドルとかはデータの女の子が本物なわけだから、それを所有するってことは、全員が本人を持てるっていう考え方も可能だと思う。コレクションじゃなくて、何だろう、所有する新しい形態って言うか。

そう言えば前に雑誌社に頼まれて講習会みたいのをやった事があって、下は10代、上は50代まで来てくれて。教室で終わった後におじいちゃんが質問に来るんですよ。『RYOKOを買ったんだが、この通りにレンダリングできないんじゃあ先生』って。このおじいちゃんが質問攻めでねえ。

一同／（爆笑）

◆

上田／…では、お時間の関係もありますので、そろそろまとめましょうか。

宮脇／そうですねえ、WFでCGのこういう物を売られてる方々があって、今回の雑誌で 新しいことをやろう、一生懸命やろうという姿勢には、我々も何でもかんでもウェルカムなんだよと。基本的に海洋堂は、自分の欲望に正直な人が大好きなんですよ！　こちらのCG HOBBYさんの様なやる気のあるメディアとは、私らも前向きにどんどんと対応しますんでね。



上田／こっちは、皆やる気があって、がーって広げていこうと。GKも3DもCGも全部ひっくるめて、新しい次の何かを作りたいという気持ちをホントに皆大きく持っているので人間ばかりですんで。

宮脇／どんどん成功してほんまにビッグになってもうたらええんですよ。それぐらいしよう思って、前向きに自分の欲望に正直にやってがんばらんと全然未来も開けん成功もでけへんよっていうのはありますから。まあその時は、そういうCGの良い綾波を1/1で出したいとかね、他のものでも全然ウェルカムですわ（笑）

上田／いえいえ（笑）今後、色々ご協力して頂ければいいですね。

皆さんも、今日は朝早くからありがとうございました。

対談を終えて……

海洋堂が現れた時代、僕はまだ小学生だった。小学生のくせにオーロラのプラモデルに慣れ親しんでいた僕の胸に、海洋堂の商品はきゅーんと届いた。そして20年。ずっと恋していた海洋堂に、僕の気持ちを告白する機会がやってきた。ただただ嬉しかった……。

そんな僕の告白に、そっとやさしく微笑んでくれたのだ。

『CG HOBBY』には海洋堂の血が流れている。海洋堂の子宮でもあるＷＦから『CG HOBBY』はその歴史を始めた。WFから生まれなければいけないと感じ、そして実行したのである。こんな勝手な片思いを受け止めていただいた宮脇氏に感謝感激でした。



NEWS FLASH

3DCGに関わる作品・イベント・ウワサをキミに紹介!!

～3D業界に新たなムーブメント誕生の予感!?～

3Dソフトからダイレクトに 3次元出力が可能に!!

ショッキングな出来事が3D業界に巻き起ころうとしているぞ!

下の写真のここまひ先生のオリジナルキャラクター「ウェンディ」はフィギュアの原型じゃないというのだ!

では、これは何?

どうやら、かねてより噂のあった某計画が『CG HOBBY』創刊とともに、その全貌を現し始めたらしいのだ。

では、『CG HOBBY』で密かに進められていた計画とは一体!?

われわれはその時、衝撃の情報を得る事になる…!

なーんて、リサーチ200×風に始まってみましたが、そう、デジタルデータのアナログ化計画がいよいよ進行する事になったのだ。　これはひらたく言うと、国内ではまだ数台しか存在しない、ある高価なマシーンをつかって、なんと、デジタルフィギュアを一体成形で出力してしまおうというものだ。従来、このマシーンは医療用に開発されたもので、CTスキャンによって得られた頭蓋骨の3DCGデータを、手にとれるアナログに出力し、そのモデルを患者にみせ、今後の手術の説明をするという役割をもったものであった。それゆえ、出力できる「もの」のサイズは大人の頭蓋骨が(!)まるまる出力できるサイズとなっている。

その最新技術に注目したのが、『CG HOBBY』研究員のひとり、Y氏。彼は、神奈川県内某工場で半年ほどの共同研究期間を費やし、「手に取れるフィギュアとしての出力サービス」を実用化までこぎつけたのであった。彼は、この技術を「クリックモデル」と呼ばれる3DCGモデルデータ商品への転用を考えているとの話だ。Y氏の話をくわしく聞いてみよう。

「この3Dプリンターは、フィギュアモデラーと3DCGモデラーとの橋渡しをする夢のツールと考えてもいいかもしれませんね。元が3Dデータなので、出力できる大きさは無限大です。マシーンの容量の制約はありますが、その容量を超えるものを出力したいときには、単純に3Dデータ時に部分分けして出力すればいいだけですから、1/1ボトムズフィギュアでも理論上は可能ですよ」

さらにY氏は、『CG HOBBY』誌上で、こんな夢のようなデータの立体出力サービスも検討中だそうだ。

1) クリックモデルを買う。
2) パソコン上で自由なポーズをつける。
3) そのデータを『CG HOBBY』部に送ってもらう。
4) 数日後、世界で一つのあなただけの立体物が手元に届く。

さて、気になる素材だが、現在、石膏やでんぷんでの成形が可能となっている。化学反応を起こして固めるなどの従来の手法と違い、この手法および素材なら手軽で安全だ。

さらに、従来と比較して超高速、静音、安全、低コスト性を実現した。しかも、材料工学の発展は日進月歩なので、新素材のアナウンスも近いうちに期待が持てるだろう。

また、驚くべきことに、カラー対応版が検討されているとの情報もある。カラーでの出力が可能になれば、さらに新しいホビーの可能性が広がることだろう。

モニター内ではあたりまえの、中空物体も、現実に手にすると驚くほどの説得力がある。このシステムが実用化されれば、3DCGモデル制作者のみならず、フィギュアの原型制作にも大革命が起こるだろう。フィギュア原型制作は全てパソコン上で…そんな未来は近いかもしれないぞ!?　まて、続報!



↑これが夢のアナログ出力マシーンだ!! めちゃくちゃ高価だぞ!!





↑おでこと髪の間の隙間、見えますか? 80mmぐらいのモデルなので、少し表面はざらついている。



↑スカートの中もムフフなでき。パーツ無しの一体成形です。おそろしやー。パンツの中も見えないけどあり。

EVENT

シーグラフ2000レポート

「CG HOBBY」創刊記念 アメリカ特別取材敢行!! SIGRAPH2000 REPORT

TEXT By Nobuyuki Shiogama

シーグラフとは、毎年夏にアメリカで行われる世界最大のCGイベントの事。7月23日から開催された第27回大会を、本誌特派員塩竃氏が突撃取材！「CG HOBBY」独自の視点から、気になる出展品やソフトについて完全レポートしてくれたぞっ!!

つーことで行って参りましたシーグラフ2000！ほんとはNHKの番組の取材で行ったんですが、そこはそれ「CGHOBBY」の口車に乗せられ、見事に2つの仕事をかけ持ちする破目に。

今回のシーグラフはニューオリーンズで行われたんだけど、これがまた日本よりも湿っぽくて暑い（^ ^；。想像してたアメリカと違うぞ〜。

会場のニューオリーンズコンベンションセンターにはたくさんのCG者が集結してて、すごい人の数。その人の流れを見ていると結構日本人が多くて、そこら中で日本語の会話が飛びかっている。うぅ〜ん、変な感じ。

会場全体をぶらっと視察。学会なので学術的な論文発表もやってるけど、全部英語なので（当然）何言ってるかわかりません。もちろん、とっても高尚な内容っぽいです。ちらっと覗いただけで熱が…。ということでさようなら。俺は展示にかけるのだ（情）！

企業ブースをチェック!!

イマージングテクノロジーの会場をうろうろしてたら人だかりがあったので、何かしらんと覗いてみると、向き合ってガンコントローラーとヘッドマウントディスプレイをつけて、わーわーきゃーきゃー楽しそうに騒いでる4人組が。その前にはなんか卵のようなものが置いてあるだけで、他には何もない。怪しい（笑）。

モニターを見ると、遊んでる人の視点になっている。プレイヤーの目の前にはどうやら不可思議生命体みたいな物体が飛びかっていて、それに向けて銃を撃っているようだ。画面に映る銃やヘッドギア、不可思議生命体、光線はすべて後付けのCGだ。この映像がヘッドマウントディスプレイに表示されてて、何もないところにいろんな物が見えてて、それを撃って遊んでいるというわけ。実際に試してみると難しくて、狙った通りに銃が撃てなかったりしたんだけど、何もないはずのところにCGキャラがいて、それと闘うっていうのは新鮮で面白かった。ラスボスのでっかいカニが迫ってきた時は思わずのけぞってしまったし（汗）。

このアクアガントレットの開発元のMR研究所のスタッフがアミューズメントパークなんかに売り出したいとも言っていたので、そのうち遊園地やゲームセンターとかでできるようになるのだろうか。自宅でもできるようになるといいな。期待。

もひとつ気になったのが、バーチャルチャンバラ。プレステ2を使ったいんたらくちぶなゲームで、プレイヤーは好きな武器を持って画面の前に立つ。そして武器をふるうと、画面の中の武器がそれと同調して動くというもの。モニターの下にカメラが置かれていて、それで座標を検知してるみたい。剣を振ってみると、ちゃんと追従して動いて画面の中にある泡をつぶしたり、ロウソクに松明で火を付けたりできる。開発者の人はこれはゲームじゃなくてテクノロジーなんだと言っていた。けど、ゲームとしてもおもろいと思うんだけどな。ただ、やっぱり端から見てると変な人なんだけどね（笑）。

上映ムービーをチェック!!

シアターの上映を見に行くぞ！　と息巻いたが、実はエレクトリックシアターのチケットを、パスの発行時にもらい損ねていたことが判明。怒り心頭で受付に行って、「ふぇないぴっくあっぷなんとかかんとか」と言ったら、「今回だけよ」とすぐにチケットを渡してくれた。拍子抜け。ていうか無用心だな（^ ^；。みんな真似しないように（笑）。

まずはれっつアニメーションシアター。英語なのでストーリーの内容は全然わからないけど、映像だけで理解させるものがほとんどで、だれることなく見れた。そういうのっていい。言葉を超えた所の表現なんだもの。

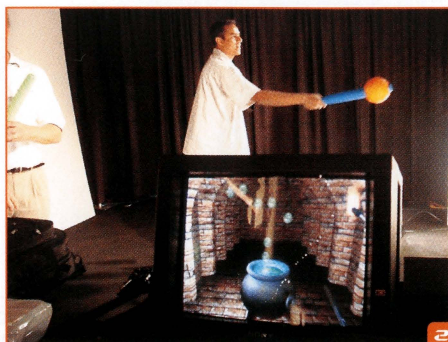
見てて思ったのが物語重視、と言うか面白さ重視の作品が結構多い。シーグラフは学会ということなので、もっと技術優先な作品が多いかと思ってたので意外だった。でもやっぱ面白いほうが断然いい。面白くないと寝ちゃうから（笑）。どうでもいいけど上映会場は冷房効き過ぎ。どんどん体が動かなくなっていく〜（^ ^；。

お次はエレクトリックシアターだ。アニメーションシアターがあったコンベンションセンター内だろうと思ってたら、全然別の街なかの会場だった。古式ゆかしき洋風の劇場の入り口で星座の早見表みたいなパンフレットをもらい、中へ突入。そんなに大きいわけではなく、狭いくらいの会場は人でごった返している。中は暗くて写真が撮れなかったんだけど、脇には石膏像が飾ってあって、飾り彫りなんかもいっぱい。BGMにジャズが流れていて、いい雰囲気出しまくり。メインスクリーンの両脇には小さなスクリーンがあって、ここに作品のタイトルを映し出す仕組みになっていた。

会場が暗くなりスクリーンにオープニングが上映され始めると、待ってましたとばかりに拍手が巻き起こる。『新しい技術は次の未来』というテーマロゴが出て場は一気に盛り上がり、さらに拍手喝采。そして作品上映へ。全部で41作品、たっぷり2時間ほどになる。どれもすごい技術や、面白さを持っていて、さらに両方を兼ね備えた作品もあったりで2時間が短く感じるほどだった。いい作品が流されると観客は大きな拍手でその業績を称えてくれる。いいなぁ。日本の作品はたくさん入賞していたんだけど、企業作品はあまり受けなくて、個人作品が会場を笑い声で包みこむほどの評判だった。いいなぁ〜。

でもなんといってもピクサーの『For The Birds』が一番の大ウケ。なんでこれがベストショウじゃないんだ！　って言うくらい会場が拍手で振るえまくり。NHKでの取材で制作スタッフにインタビューをしていたので、その羨ましさのでかさといったらもう（^ ^；。いいなぁ〜〜。もちろん上映後にもインタビューをしたっすよ。もう顔真っ赤で興奮気味。これから乾杯だぜ！って感じでご機嫌。いいなぁ〜〜〜。CGアニメを作ってる人間にとって一番嬉しい瞬間だよな。いーいーなぁ〜〜〜〜〜。





1. 頭にヘッドギア、手にビームガンがCGで描かれている。
2. 剣を振り振り。ケーブルがついてないのでラクチン。

エキシビジョン編

つうことで、残りはエキシビジョンだ！「CGHOBBY」から、各ブースで配ってるノベルティを、とにかくもらえるものはもらってこい、読者プレゼントにするのだという命を受け、とにかくコレくれアレくれソレもくれ〜とTシャツやらバッグやら奪い去るようにしてゲットしまくってたんだけど、その中でカエルのぬいぐるみをくれたパルス社では面白いデモンストレーションをやっていた。

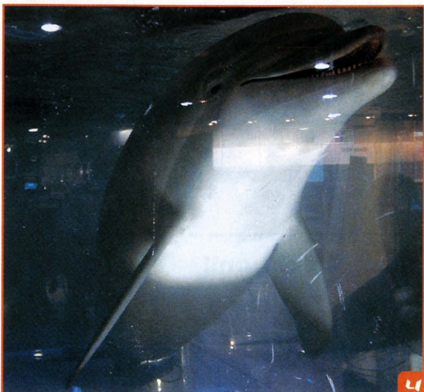
デジタルパペットとでもいうのか、セサミストリートで有名なジム・ヘンソンのカエルのCGキャラが画面の中にいて、画面の前に二人の男と怪しい機械。一人はしゃべりながら体の動きと口



の動きを両腕で担当し、一人が両手の動きを担当してリアルタイムにパペットアクションをやっている。レンダリングの品質以外、すべて本物といった感じ。指が動くのでそれ以上かも知れない。いいなぁ、これ。おもちゃに欲しいぞ〜。

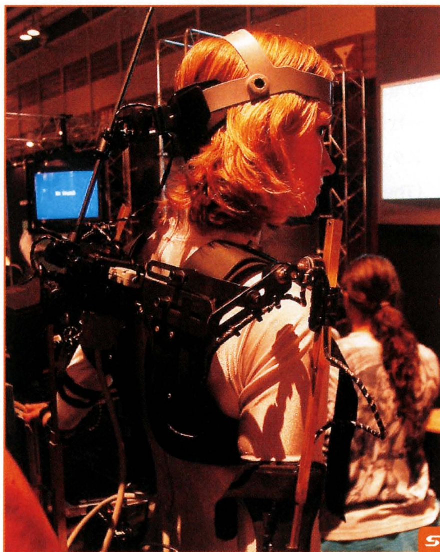
うろうろしてたらイルカがSUNのブースにいるらしいとの情報が。別にCGとは関係ないけどれっつごー！　うおおおおっ!?　イルカが窮屈そうに水槽に押し込められている？　何てかわいそうな、この野郎！　……っておっさんそのリモコンなんすか？　うひゃー本物だと思ったらなんとアニマトロニクス、ロボットイルカでした。うーん何でこんな物がこんなところに(＾＾;？　他にも光学式モーションキャプチャーのブースに生のピューマとかいて更に謎。何に使うんだ？

今回、僕の個人的大ヒットは、メタモーション社のモーションキャプチャーシステム・ジプシー。



これは全身に42個のサーボが仕込んであるデータスーツ（シリンダー付きでかっちょいい!）を着こんでアクションをすると、角度によって変化する電圧をとらえてモーションデータに置き換えるという物。僕が着たものはプロトタイプだったけど、重さ的にはバックパックにちょっと厚めの単行本を2〜3冊入れた負担程度。機械式なのでノイズも少ない。

おまけにこのシステムがワイヤレスになっていて、何と1キロも離れていてもキャプチャリングできるのだ（だからジプシーなのね）。これで一日の行動をキャプチャリングしたりとかできるかもしれないなぁ。そんなの何に使うのかって聞かれても困るけどね（笑）。値段も比較的安価で、最新型の最上位機種でも4万ドル。普通モーションキャプチャーシステムなら10万ドルを超えるものが



多い中で、こいつはすごい！　スタジオも要らないし。僕は基本的にモーションキャプチャーは嫌いなんだけど、こいつは何より見た目が変身ヒーローみたいでかっこいいのだ（笑）。だって動く度にカシーン!!　とか音がするんだから（笑）。

『アニメーションマスター』編

『アニメーションマスター』の作者、ハッシュに会うのはAnimationMasterスーパーテクニック本の会談以来なので、1年ぶりくらい。ああ、元気にしてるかいハッシュ。

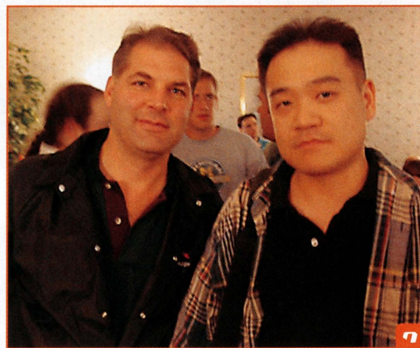
ハッシュのブースは結構広くて、しかも会場の中心付近。なんかマイナーソフトじゃないみたいだ



（笑）。ブースではアニマスの機能紹介と、アニマスで作られた作品の上映、展示などが行われていて、たくさんの人が足を止めて見入っていた。機能紹介の内容は基本的にPCエキスポの時と同じだけど、そばにピクサーのブースがあるのに『トイストーリーだって作れるんだぜ、すごいだろ』とかいってバズを動かしたりして冷や汗もの（笑）。画面でのスライドショーでは、知った名前の人の画像なんかが登場してて許可とったのだろうかとこちらも心配になったり（笑）。

ブースの裏に回ると、何とアメリカのアニマス有名人がテクニック講座を行っている！　贅沢だなぁ。

んで、ハッシュに挨拶をしたら僕のことを覚えてくれていて、自分の新作ビデオをあげたら、かわりにTシャツをくれた。ありがとー。アートウェアの羽倉会長もいらっしゃっていたよ。しかもNHKがアニマスの取材をしてくれた。取材そのものはヤラセで、初対面風にやったんだけど、ちゃんとハッシュもそれにあわせてくれて、なんかおかしかった。ちなみに英語がしゃべれない僕だけど、さすが同じソフトで飯を食ってる人間。むち



ゃくちゃな英語で会話が成立してた（笑）。

その夜、NHKの取材を抜け出しアニマスパーティーに潜入。場所はそんなに大きいわけではないけど、入りきれない程の盛況ぶり。ハッシュはお客さんにビールを配るなど大忙し。

そこで上映されたムービーはどれもアマチュア精神にあふれ、パロディーも多かったけど、どれも面白くて、レベルが高い。ああ、自分もがんばらねば。

今回は目新しいものはなかったけど、バージョン9が登場したらどうなるか。全部一から作り直すそうだからどんな風になるのか楽しみ。早く出てきてほしいところ。期待！　でもバグが増えてたらいやだなぁ（笑）。

3. モニタの中でカーミットがぐりぐり動き回っていたよ。
4. 一見本物のイルカにしか見えない。恐るべし最先端!!
5. これはジプシーのプロトタイプ。真鍮のシリンダーがなんともかっこよい。
6. デニス犬で有名なラフ・アンゾビン氏のチュートリアル。あぁ、じっくり聞きたかった。
7. 左がアニマスの生みの親、マーティン・ハッシュ。右がアニマスの日本代理店アートウェアの中谷新社長。

LOOK!!

THE LATEST INFORMATION OF ENTERTAINMENT

ここ数年来、加速度的に進化したCGは、ついに実写映像を超える表現力を手に入れた。その驚異のデジタル映像が堪能できる、エンターテイメント最新作を一挙大紹介!!





MOVIE

DINOSAUR
ダイナソー

劇場映画　12月公開予定

夢いっぱいのディズニー最新作。今度の舞台は6500万年前の白亜紀!

砂煙をあげて大地を疾駆する2足歩行の巨体、水面を割り、飛沫の中から現れる天をつくような太い首。精密なCGで描かれた恐竜たちと、入念なロケーションによって選び出された雄大な実写背景との完璧なる融合が、人類史以前に失われたはずの恐竜王国を見事なまでに再現している。ディズニー社は本作の製作にあたって世界中から才能あるスタッフを招集し、世界最高のデジタル工房、TSL（The Serect Laboratory）を建設。その圧倒的ともいえる映像美によって、本年度全米興行収入の新記録（オープニング3日間興行収入3,680万ドル!）を樹立した「ダイナソー」は、まさに新世紀を迎えるにふさわしい超大作ファンタジーであるといえよう。

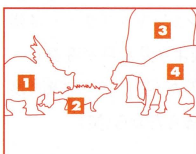
観るものに夢と希望を与え、世界中の人々から愛されるディズニーワールドに、また新たなキャラクターが産声を上げる。彼の名はアラダー。身の丈4メートルを超える巨体に、決して悪に屈しない勇気を持った、心優しきイグアノドンである。数奇な運命によってキツネザルの一家に育てられたアラダーは、恐竜のいない島で平和な生活を楽しんでいた。しかし、ある日のこと、突如天空の彼方から飛来した流星雨が、住み慣れた故郷を一瞬のうちに焼き尽くしてしまう。アラダーの運命や如何に……。

「トイストーリー」「アンツ」などのCGキャラクターが活躍する作品の正統な後継者にして、現状での決定版。この作品の成功がこれからのCGキャラクターの運命を変えていくかも知れない。

●ブエナビスタインターナショナル（ジャパン）配給



1.イーマ　100歳以上生きているスティラコサウルス。長い人生経験から、アラダーに良きアドバイスをくれるおばあさん恐竜
2.アール　ベイリーンとイーマに連れられたアンキロサウルスの子供。厳つい外見に似ず、のんびりした性格をしている
3.ベイリーン　イーマと仲の良いブラキオサウルスのおばあさん。仲間たちの中でも最大級の巨体と力の持ち主だが性格は大人しい



4.アラダー　本編の主人公。常に仲間のことを思いやり、どんな時にも希望を失わない前向きな性格。卵の時に巣からさらわれ、恐竜のいない孤島で育てられたため、恐竜についての知識がほとんどない

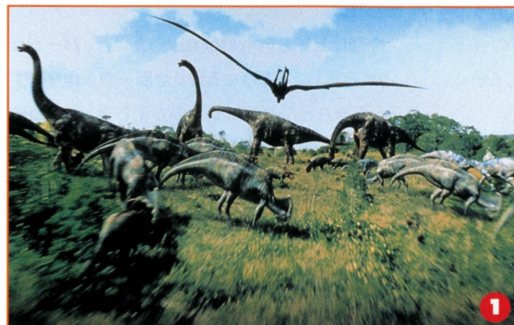
最新情報は

http://www.disney.co.jp/movies/dinosaur/index_flash.html　にて公開中。

STAFF&VOICE

監督：ラルフ・ゾンダック
　　　エリック・レイトン
音楽：ジェームズ・ニュートン・ハワード
出演：アラダー／D・B・スウィーニー
　　　プリオ／アルフル・ウッダード
　　　ジーニー／マックス・カセーラ

実写+CGによって誕生した驚異のハイクオリティームービー!!









1. 物語中に現れる恐竜はとにかくバラエティー豊か。中生代ジュラ紀末から白亜紀にかけての恐竜たちが30種類以上も登場する。
2. 燃えさかる炎の中を駆け抜けるアラダー。天から降り注ぐ隕石群によって、島は一瞬にして灼熱の地獄へと変えられてしまう！
3. 海を越えた大地もまた、流星雨によって草木の生えぬ荒野へと変貌していた。辛うじて生き残った恐竜たちは地平線の先にあるという最後の楽園を目指し、苦難に満ちた冒険の旅に出る。
4. 通称「肉食の雄牛」と呼ばれるカルノタウルス。体長8メートルを超える、凶暴な肉食竜。世界中で恐竜たちの数が激減してしまったため、楽園を目指すアラダーたちを執拗につけ狙う。

Attention!!

総勢900人のスタッフが、累計320万時間をかけて創り上げたグラフィック・データは、約4500万メガバイトに及ぶ。これはCD-ROMにして7万枚分、通常のフィルムに換算すれば何と100万本を超えるデータ量なのだ!!

MOVIE

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー

劇場映画　2001年公開予定

全てのプレイヤーを魅了した映像が、ついにスクリーンへ!!

スクウェアが世界に誇る人気ゲーム「FINAL FANTASY」シリーズは、1987年の発売以来、多くのファンを魅了し続け、現在シリーズ発売本数は国内累計2000万本以上、全世界累計で3000万本以上を超えるメガヒットを記録した。

魅力あふれるキャラクターや感動に満ちたストーリーなど、人気の秘密はファンによって様々だが、中でもハイクオリティなグラフィックは、他メーカーの追随を許さず、すでに国内ゲーム業界の頂点を極めたと言って良い。

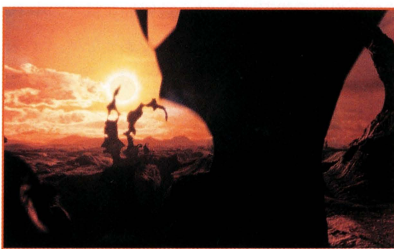
来年度公開予定の本作は、未だ詳細が明かされていないものの、これまで数々の名作ゲームを世に送り出して来たスクウェアだけに、そこで培われてきたノウハウが、存分に生かされている事は疑う余地はない。

「ダイナソー」などの動物・人形系CGキャラクターとは全く異なる方向に進む日本のCG界が、世界に問う試金石とも言えるだろう。

最新技術によって超フォトリアルに作りこまれたCGのキャラクターたちは、何をわれわれに見せてくれるのだろうか!? 注目せよ!!



薄闇を照らす双眼は、はたして敵なのか味方なのか。どのような場面か想像するだけで期待に胸が膨らむ。



紅に染まる岩石ばかりの荒野。天空の層雲から大地の砂礫に至るまで、実に入念な描き込みがなされている。

STAFF&VOICE

監督：坂口博信
ディレクター・オブ・フォトグラフィー
：榊原幹典
アニメーション・ディレクター
：アンディー・ジョーンズ
ステージング・ディレクター
：タニ・クニタケ
ライティング・スーパーバイザー
：ケビン・ビオーキ



肌の質感、瞳に輝く光沢、眉の毛並みまで描かれたグラフィックは、もはや実写映像との区別すらできぬほどに進化した。極限に達した映像美には、存在しないはずの生命力すら感じられる。

最新情報は

最新情報は http://www.finalfantasy.com/ にて公開中（英語表記のみ）。

Attention!!

スクウェアは、本作の製作するにあたり、世界中から才能あるクリエイターを招集した。その中には「タイタニック」や「マトリックス」などのメガヒットタイトルを手掛けた、世界一流のアーティスト達も含まれている。

MOVIE

BLUE REMAINS
ブルーリメイン

劇場映画　2001年公開予定

「生命」と「海」をテーマにした豪華スタッフ入魂の大作!!

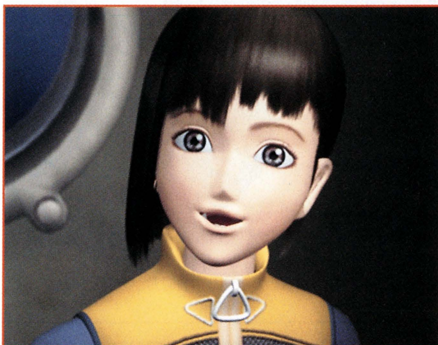
物語の舞台は西暦2142年の地球。最終戦争の果てに生活の場を失った人類は、放射能のない新天地を求めて、暗黒の海底に人工都市を建設する。都市はマザーと呼ばれるスーパーコンピュータの制御によって完璧な統制がなされていたが、戦後90年が経過したある日のこと、6番目のコンピュータ・マザー6が暴走してしまう。人間を地球環境破壊の元凶と断定したマザー6の攻撃に、かろうじて生き延びていた人類は絶滅の危機に陥るのであった。

マザー1, 2, 3に統括された海底都市バチスフェアの若き士官・マローズは、仲間たちとともにパトロールをしていたところ、マザー6の操る機械軍勢・ガドームに襲われていた少女を救出する。少女の名は、アマミク。かつて他惑星の探査に向かい、最終戦争の最中に地球へと帰還した宇宙船があった。アマミクはその一団の最後の生き残りであり、これまで宇宙船のコンピューター・メイザミックとロボットのピロンに見守られながら、孤独に眠り続けていたのだという。亡き両親から地球再生の鍵となる「地球の種子」を託されたアマミクは、マザー6との戦闘をかいくぐり地球を甦らせることが出来るのか……。

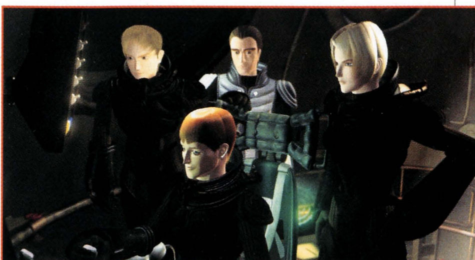
日本初のフル3DCGムービー「VISITOR」(1998)、同じく日本初のD.L.Pシステムによる劇場映画「A・LI・CE」(2000)と、立て続けに意欲作を発表してきたギャガ・コミュニケーションズの最新作。遺跡の眠る沖縄の海をモチーフに、数多いアニメ作品の中でも珍しい海底世界を舞台にしたSF作品であり、熟達した3DCG技術を駆使して、未だ謎の多い深海世界の映像化に挑んでいる。本誌で3DCGストーリー「ダウンタイムZ＋」を手がけるCG作家・友杉達也も、メカデザインで参加している。

STAFF&VOICE

制作総指揮：藤村哲哉
監督：滝沢敏文
　　　高林久弥
脚本：木村雅俊
　　　佐久間敏郎
キャラクターデザイン：美樹本晴彦
メカニックデザイン：友杉達也
CG監督：池田正憲
　　　　岡田浩一
出演：アマミク／吹石一恵
　　　マローズ／子安武人
　　　サリ／松本梨香
　　　イリガル／若本規夫
　　　レイシュ／一条和矢
　　　ミレオ／山口勝平
　　　マザーシックス／津嘉山正種



本編の主人公・アマミク。両親から自然再生の切り札「地球の種子」を託された14歳の少女。両親亡き後は、コンピューター・メイザミックと、ロボットのピロンによって育てられた。



(左から)マローズ、操船担当のミレオ、医者兼生物学者のイリガル、火器担当のサリ。ロボットに襲われていたアマミクを助けたことから彼女を仲間に迎える。

Attention!!

「BLUE REMAINS」のCG製作にあたり、自作PCやInterGraph、DELL製のパソコンに、「MAYA2.5」や「After Effects」使っている池田CG監督。現在注目のグラフィック技術は、MAYA PAINTEFFECTとのこと。

TV

GEAR戦士 電童
ギアファイター デンドー

テレビ東京系6局ネット

放送中　(水)18:00～18:30

「サイバーフォーミュラ」の福田監督による期待のロボットアニメ

数々の名作ロボットアニメを生み出したサンライズが、満を持して送り出す、新たなる地球の守護神・電童。正統派巨大ロボットアニメの直系とも言える本作は、製作陣に福田監督をはじめ、人気長寿作品「新世紀GPX　サイバーフォーミュラ」シリーズのスタッフが参加。

「ガオガイガー」で独特のアニメ的デジタル技術を見せてくれたサンライズの次の一手に期待しよう。戦闘シーンのCGに注目だ！

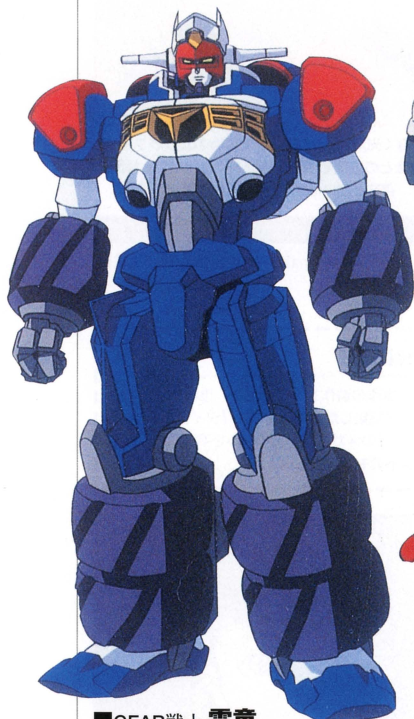
本作の舞台となるのは、現代とさほど変わらぬ町並みをもつ近未来。小学5年生の草薙北斗は、引っ越してきたばかりの星見町で、宇宙から来た機械帝国ガルファの襲来を受ける。突然の災厄に逃げまどう人波の中、助けを呼ぶ幼い少女の声に反応したのは北斗と、いっしょにいた同じく小学5年生の出雲銀河であった。危機的な状況の中で、大人顔負けの勇気を示した2人であったが、それも束の間、奮闘空しくガルファの攻撃の前に追いつめられてしまう……。

STAFF&VOICE

企画：サンライズ
原作：矢立肇
監督：福田己津央
出演：出雲銀河／松岡洋子
　　　草薙北斗／進藤尚美
　　　ベガ／三石琴乃

Attention!!

CG映像は特殊効果にのみ使用し、本編は従来通りのセル画によって描かれている。長い歴史に裏打ちされた伝統的なセルアニメと、最新のデジタル映像との融合が生み出す豪快なアクションシーンは、さすがの一言。



■GEAR戦士 電童
地球防衛組織「GEAR」の巨大ロボット。四肢のタービンを回転させ強力なパワーを得る。必殺技を放つには、データウェポンと呼ばれる謎の電子生命体の協力が必要となる。



■出雲銀河
頭より体を動かすことが得意な即断即行的な性格の持ち主。小さい頃から少林寺拳法を習っている。

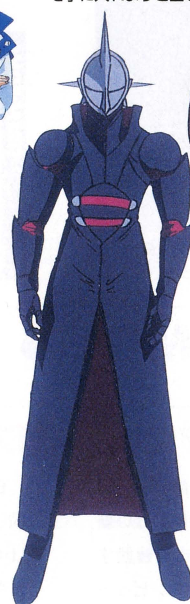


■草薙北斗
コンピューターや数学が得意な少年。非常に理知的な性格で、いかなる状況におかれても平常心を保つ。

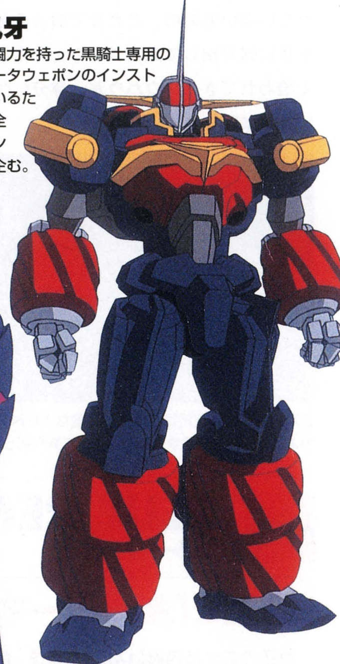
■ベガ
防衛組織GEAR副指令。少年達の戦術アドバイザーでもある。仮面に隠されされた素顔は誰も知らない。



GEARアメリカ所属の天才小学生・エリス（左）。データウェポンの解析担当。



■黒騎士アルテア
黒装束に身を包み騎士GEAR凰牙を操る機械帝国の騎士。皇帝の勅命をうけて行動している。



■騎士GEAR 凰牙
電童と互角の戦闘力を持った黒騎士専用の巨大ロボット。データウェポンのインストール能力も有しているため、電童を倒し、全てのデータウェポンを手に入れようと企む。

MOVIE

GUILSTEIN
～ギルステイン～

劇場作品　2000年春公開予定

韮沢靖デザインのクリーチャーが巨大スクリーンに登場!!

世界中の国家システムが崩壊した未来世界。世界を支配する巨大企業の一つヤシロは、火星移民を目的にした生体研究を隠れ蓑にして、裏では人間の肉体を素体とした恐るべき生物兵器＝ギルステインの開発を行っていた。ヤシロの社員カオス・ディスターは、ふとしたことから会社の秘密を知ってしまい、ギルステインの実験体にされてしまうのであった……。

本作の目玉とも言えるクリーチャーのデザイナーには、精巧なタッチと深みのある色彩が人気のフィギュア界の重鎮・韮沢靖を起用。その独特のタッチは、従来のセルアニメーションでは再現不可能と思われていたのだが、進化したCG技術が原画そのままの映像化を可能にした。

STAFF&VOICE

プロデューサー：菅谷信行
監督・演出：富永恒雄
脚本：酒井直行
クリーチャーデザイン：韮沢靖
キャラクターデザイン：加野晃
メカニックデザイン：寺岡賢司

Attention!!

光学的な陰影を重視しているため、CGの色調表現を抑える「トゥーン・シェーダー」は使ってない。フィルムレコーダーを使って、デジタルデータからフィルムに通すことで、立体感あふれる映像を実現している。



カオス・ギルステイン
主人公カオス・ディスターが、ギルステインに変身した姿。筋肉の鎧に覆われた厚い胸板や大きく張り出した肩など、ケタ外れのパワーを感じさせるデザイン。

■イラスト：韮沢靖

OVA

VANDREAD
ヴァンドレッド

WOWOW（ノンスクランブル）
放映中　（火）18:30〜19:00

星々の海を舞台にした恋と冒険のスペクタクル巨編!!

「ゲートキーパーズ」が終了したばかりのGONZOから、早くも最新作が登場。昭和初期の町並みを再現した前作から一転、今回の舞台は星々の輝く無限の銀河である。フルデジタル・フル3DCGで描かれたメカアクションは、実写映像に近いスピード感を実現、画面一杯に大迫力の戦闘シーンが展開される。さらに敵同士の少年少女たちによる恋愛話や、階級社会に抑圧される若者の苦悩など、GONZOならではの演出が随所に施されており、物語に一層の深みを与えている。

Attention!!

本編に使用されているCGは、Pentium3 600Mhz Dual マシン、PVRなどを使用して作成されている。最近の注目は、1コマ分の画像データを数秒で作成することが可能な、リアルタイムレンダリングとのこと。





ヒビキ・トカイ
惑星タラークに住む16歳の少年。下層階級である3等民出身で、普段は機械工をしている。人波以上にプライドが高く、自己顕示欲の強い性格が災いしてトラブルが絶えない。



ディータ・リーベライ
惑星メジェール出身の海賊見習い。16歳。他人を疑うということを知らない素直な性格の少女。UFOの存在を信じ、異星人とのファーストコンタクトを熱望している。

VANDREAD DITA
ヒビキの搭乗するスペシャル蛮と、ディータの搭乗するドレッドの合体によって誕生する巨大人型ロボット。背面に強力な長距離兵器を装備している

最新情報 http://www.vandread.com

STAFF&VOICE
企画・原作：もりたけし　GONZO
監督：もりたけし
キャラクターデザイン：黒田和也
キャラクター原案：いのうえ空
出演：ヒビキ・トカイ／吉野裕行
ディータ・リーベライ／かかずゆみ

OVA

魔法遊戯
まほうゆうぎ

2001年発売予定
OVA　価格未定

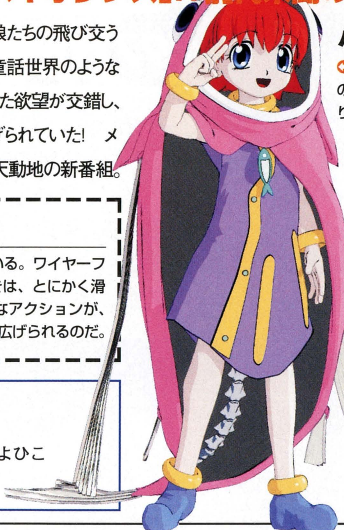
「魔女っ娘アニメ」+「バイオレンス」!?前代未聞の新ジャンル登場!!

さえずる小鳥、満開の花々、魔女っ娘たちの飛び交う夢の国。一見、幼い女の子が夢見る童話世界のような「魔女っ娘ランド」。ところが中では汚れた欲望が交錯し、常に血で血を洗う醜い抗争が繰り広げられていた! メルヘンとバイオレンスをミックスした驚天動地の新番組。

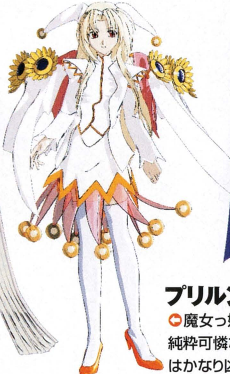
Attention!!

本作の映像は全て3DCGで描かれている。ワイヤーフレームで構成されたキャラクターの動きは、とにかく滑らか。敵味方の魔法が飛び交うド派手なアクションが、まるで実写映像並みのクオリティで繰り広げられるのだ。

STAFF&VOICE
監督：林宏樹
脚本：倉田英之
キャラクターデザイン：あずまきよひこ



パドドゥ
本編の主人公。12歳。田舎育ちのためか純朴な性格。魚型のかぶり物は、パートナー兼食料の魚吉。



プリルン
魔女っ娘ランドを治める女王。純粋可憐な容姿をしているが、実はかなり凶悪な性格の持ち主。



ノノノン
多くの街を破壊したお尋ね者。かつて自分を陥れたプリルンに対して激しい憎悪を抱いている。



コフィー
パドドゥが最初に訪れる町・ダンスバレーの町長。丸い外見をしているが、動きは身軽で、ダンスの名人でもある。

GAME

BLOOD THE LAST VAMPIRE
ブラッド

PS2　やるドラ
各巻予価 5800円　12／21発売予定

期待のメディアミックス作品が「やるドラ DVD」初登場!!

「見るドラマからや（演）るドラマへ」をコンセプトにした「やるドラDVD」シリーズ。プレイステーション版から数えて通算6作目となる本作は、吸血鬼をテーマにしたアクションモダンホラーで、初の上下巻構成となる。DVDの能力を生かしたフルデジタルアニメーションは、従来のOVAを上回るハイクオリティな映像を実現。

時は現代。主人公は、高校を中退した後、大検合格を目指す17歳の少年。東京の郊外で平凡な生活を送っていたはずが、ある日、意志を持った血液「血〜BLOOD」に狙われたことで、歴史の闇に隠されてきた意外な真実を知ることに……。吸血鬼を狙う美しき狩人・小夜は11月公開予定の劇場版（詳細は122ページ）にも登場する。

STAFF&VOICE
総監督：藤咲淳一
アニメーション監督：高橋幸雄
総作画監督・キャラクターデザイン
：中村悟
ストーリー原案：やまざきかずお
東郷光宏
原案協力：押井守(押井塾)
キャラクター原案：寺田克也
出演：小夜／工藤夕貴



Attention!!

劇場版と同じく、全編フルデジタル映像を採用。翼手を切り裂く斬撃や、月光の薄明かりの下に佇む人影など、無限とも言える色数を使い、大胆かつ幻想的な映像を再現。緻密に描き込まれたグラフックは、まさに圧巻！

小夜
物語の主人公。常に日本刀を携えている。翼手と呼ばれる吸血鬼を、一刀のもとに切り伏せるほどの剣技の持ち主。



3DムービーMovie NOW!!

映画が個人で、しかも、CGで撮れる時代が、いよいよ現実のものになりつつある。ニュースフラッシュでは商業ベースのCG作品を紹介したが、ここでは、個人がその才能と熱意で作り上げたインディーズCGムービーの代表作を見ていくことにしよう！

TETSUYA 渡辺哲也

現在、『CGムービー』は一つのジャンルのように語られがちだが、その一言では語り尽くせないほどの多様性を持っている。CGという『技術』はあくまで道具である以上、作品にはやはり個人の嗜好や特質が関わってくる。

その中でも渡辺哲也はひときわ異彩を放つ作家である。模型やロボットアニメに対する憧憬から始まった氏の作品履歴は、氏のアニメ番組という形式へのこだわりを感じさせる。日本のアニメが長年培ってきた『形式』をあえて受け継ぐことで、アマチュアCGムービーのレベルを底上げして見せた氏の今後に期待が高まる。





'97 超獣ロボ リューセイバー

西暦2200年、地球は悪の軍団に狙われていた！——というアオリから始まる痛快ロボットアクションCGムービー。

主人公・竜児、小夜子、アンドロイドのミユといったメンバーと超獣ロボ・リューセイバーが悪の軍団と戦う。



↑『超獣ロボ　リューセイバー』。変型機能を持つ主人公・竜児の愛機。

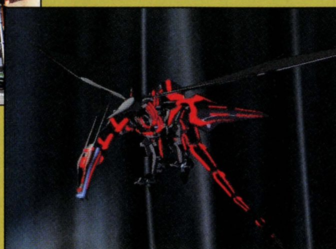
作品の見所は、やはりロボットバトル。キーワードだけ抜き出してみても、秘密基地、巨大変形ロボット、敵の怪獣型ロボ、市街戦etc…ロボットアニメを見ている方にはこれだけで十分伝わるだろう。

しかも、渡辺氏のこだわりはそれだけにはとどまらない。

コマ割やライティングまで研究し、独特の間合いが素晴らしいバトルシーンを作り出しているのだ。



↑敵側のサソリ型ロボ・サソリンガー。尾の先端から高エネルギー球体を作り出して、リューセイバーの剣すら受け止める。



➡『セイバリオン』。リューセイバーの変型した飛行形態。スムーズでかっこいい変形シーンもこの作品の見所の一つ。

WATANABE



★「マニア向けチュートリアルビデオ　シェーダー」
★ビデオ/10min/1,500円
★販売元:CFC

'98 宇宙刑事 シェーダー

『超獣ロボ　リューセイバー』がロボットアニメに対するオマージュであったとすれば、『宇チュートリアル刑事シェーダー』は、特撮番組的アプローチを行った作品といえる。

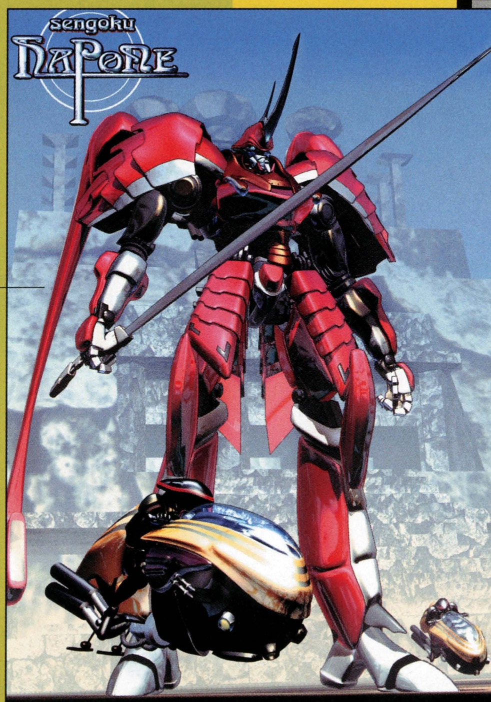


➡高い技術力をパロディ作品に惜しげもなく注ぎ込む氏の姿勢が、この作品の面白さを支えているといえるだろう。

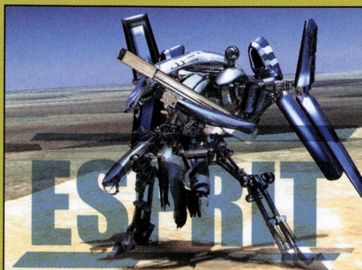
注目の次回作は…!?

次回作について、氏は具体的な発表を行っていない。が、いくつかのイメージラフ、デモムービー、談話などから「戦国HAPONE」という伝奇ロボットものの企画が伺える。

戦国HAPONE



ESPRIT



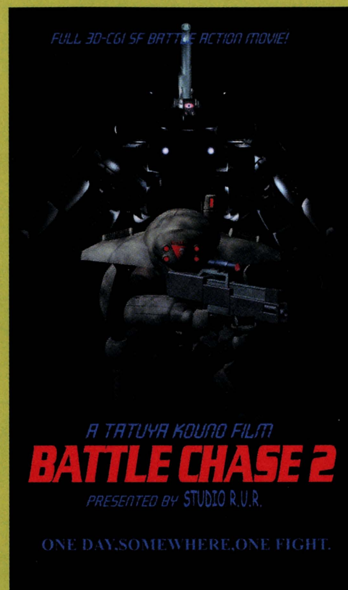
⬆『ESPRIT』。98年から計画自体は存在した作品。いくつかの実験的なカットは『CGチュートリアルビデオシェーダー』に収録されている。

TATSUYA KO

河野達也

DoGA CGコンテストから台頭した脅威のCG作家、河野達也。彼の代表作である『BATTLE CHASE2』は、ハードSF作品。ある惑星上の基地に強襲をかけた歩兵大隊と、その基地に待ち受ける謎の敵との戦いを描いている。

見せたいイメージを技術的制限で見せられない、もしくは技術的な可能性に引かれすぎて自分の世界を確立できていないというのが、多くのアマチュア作品の現状だ。その中にあって、この作品は、高い技術と作者が見せたかったであろう、ハードなSF…重火器、パワードスーツ、多脚メカ…のイメージが融合した快作といえるだろう。



'99 BATTLE CHASE2

★BATTLE CHASE2
★ビデオ/20min/2,500円
★販売元/CFC

主人公の機動歩兵のりは、奇襲に際して目覚めた基地防衛用の多脚メカと戦うことになる。

自分の武器は一切通じないモンスターマシンから逃げながらも、活路を見つけ出そうとする。

火炎も罠も通用しない敵にどう立ち向かうのか？　圧倒的な力と知恵の対決がこの作品の見所だ。



◐機動歩兵大隊の奇襲に呼応して目覚めた謎の多脚メカ。不死身の活躍で主人公を追い詰める。



◐機動歩兵大隊とデッキクルーが記念撮影。劇中では使われていない貴重な未公開ショット。後から世界観を広げることができるのは３Ｄの強み。

DoGAとは？

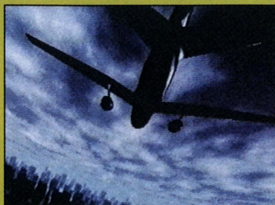
ＣＧアニメ入門ソフトＤｏＧＡシリーズを開発、配布している団体。目的としてはアマチュアＣＧアニメの啓蒙などがある。



project Wybarn

『BATTLE CHASE2』とDoGAの関係は？

河野氏の『BATTLE CHASE2』は、第11回のDoGA CGアニメコンテストで映像賞を受賞しているのだ。ここから河野氏の活躍は始まった。



青年と空き缶

DoGAのCGアニメコンテストって？

毎年一回、DoGA当てに送られた数々のCGを発表するコンテストだ。優秀作などのビデオも発売しているぞ。下に並べたCGはいずれもその入賞作。



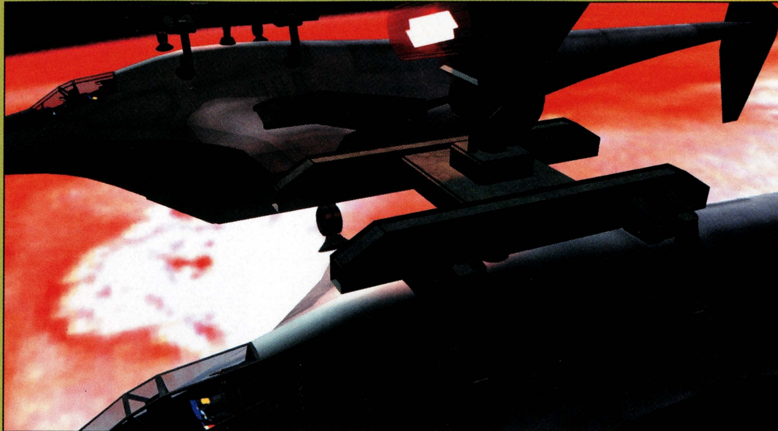
Little Girl & thief

UNO

❶ブリッジクルー。作品全体の完成度を高めるため、モニターやアクセサリなどの細かい部分にも気を配ってある。



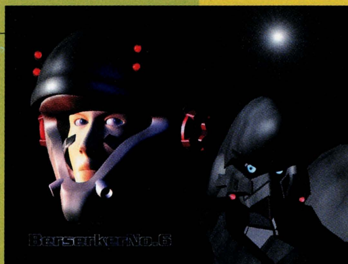
❶ドロップシップ。機動歩兵部隊をエスコートしつつ、地上に戦車を下ろすために発進する。



注目の次回作は…!?

気鋭の作家、河野達也の次回作は『バーサーカーNo.6』に決定。氏はこの作品に本格的にとりかかるために、GONZOを退社している。その意気ごみも含めて、大いに期待したい次回作だ。

バーサーカーNo.6



❶「バーサーカー」とは狂戦士のこと。この写真のどちらのキャラクターがバーサーカーなのか?

設立の経緯

母体は大阪大学や京都大学に存在するコンピュータークラブが共同で行った研究プロジェクト。そのため現在でも非営利色が強い。



Drive women

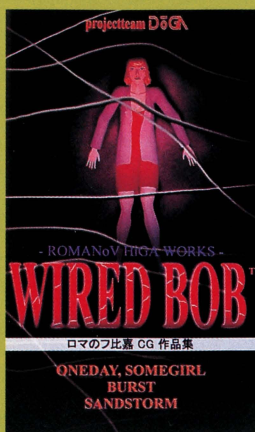
ステップアップ構想

CGを易しいところから、少しずつ段階的に修得できるように考えられた構想である。現在L-1、L-2、L-3の三段階まで開発されている。

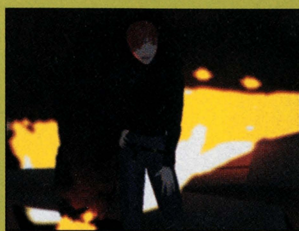


電神ギガダイン

ROMANOV HIGA
ロマのフ比嘉



★「WIRED BOB」
★ビデオ/13min+27min/2,500円
★販売元:PROJECT TEAM DoGA



➲表題作以外にも短編が数本入っている。写真は「SAND STORM」。



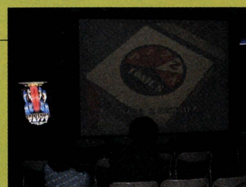
➲アメコミ風人物造型が魅力的な「WIRED BOB」。誌面では伝えられないが、音楽センスも出色。

連続バラバラ殺人鬼ボブは死後もワイヤーの化け物となって蘇り、自分を見殺しにした女弁護士ホリーを執拗に付けねらう。

心にやましさを抱えるホリーとボブとの対決。アメコミ的なスタイリッシュな画面構成、そして針金のクリーチャー造形、キャラクターの演技など、見所が非常に多い傑作。

'99 WIRED BOB

注目の次回作は…!?



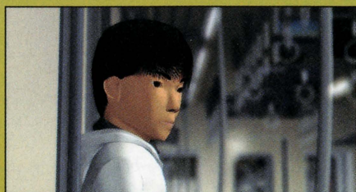
サムシング

9月17日に行われたCGイベント『カーニバル』で発表されたロマのフ氏の新作。タイトルは『サムシング』。"「何か」いる"と題されたキャッチコピーが印象的だ。

NOBUYUKI SHIOGAMA
塩竈伸行

けして長くない17分という時間、美麗とはいえないモデリング。それらの通常で言うならば欠点を少しも感じさせないのは、作者・塩竈信幸の卓越した物語センスとキャラクターの豊かな表情のせいだろう。現在のアマチュアムービーの中で表情だけで芝居をするという方向性は限りなく難しい。その難しさを克服した一つの答えがここにある。

'00 わかれみち



➲『わかれみち』の1シーンより。列車内で、主人公は自分の分身に出会う。ファンタジックで静的な画像が印象的だ。



★「わかれみち」
★ビデオ/20min/2,500円
★販売元:CFC

まとめ

コンピュータの発展と安価なソフトの登場によって、ホビーとしてのCGに新たな局面が生まれ始めている。かつて、続々映像作家の卵を生み出した8ミリフィルムの役目を、すごいスピードでこの新しい技術が果たそうとしているのだ。

ここに取り上げた4人は、その尖兵である。アニメ的映像を好む渡辺氏、SF的絵づくりを得意とする河野氏、映画的演出にこだわるロマのフ氏、叙情的CGの塩竈氏。彼らに続く新しい才能がいつ生まれるのか、楽しみはつきない状況だ。

チャレンジ！ CG風雲録

めもりSOS!!

ウサビー
めもりのペット
謎の生物

めもり
年齢不詳
自称帰国子女
パソコンにやたら
くわしい謎の女

椎寺ツクル
パソコン歴ゼロ
ＣＧ好きな
フツーの少年

あんくるさむ



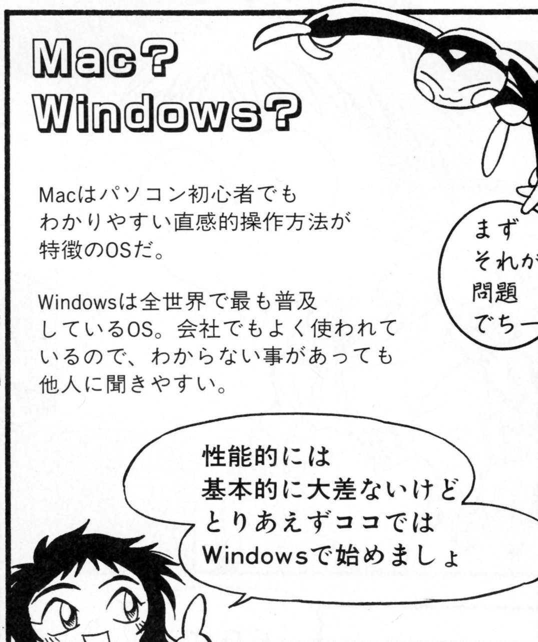




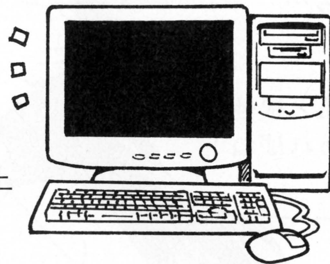












ＣＰＵ：ペンティアムII500メガヘルツ以上
ＨＤＤ：10ギガ程度(ヨユーがあればもっと積もう)
メモリー：128メガバイトは欲しい
ビデオカード：何でもＯＫ(Ge Forceがオススメ)
モニター：17インチあると作業しやすい

こんなトコね
最低これだけあれば
問題ないわ





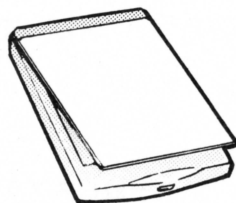


性能に
モノ足りなく
なったら
アトから
買い足せば
よろち

一年たてば
旧式機

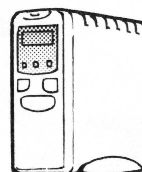


スキャナー



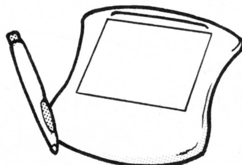
写真や原稿などを
デジタルデータとして
取りこめる。
加工や着色する
のに、あると便利！

通信機器



今やインターネットに
つなげないとパソコン
持ってる意味ナシ。
パソコン内蔵のものも
最近は多いけど、ない
場合はＴＡやモデムが
必要。

タブレット



マウスのかわりに
ペンを使って入力する機器。
イラストなど、どちらかというと
２Ｄタイプの作品の製作向き。



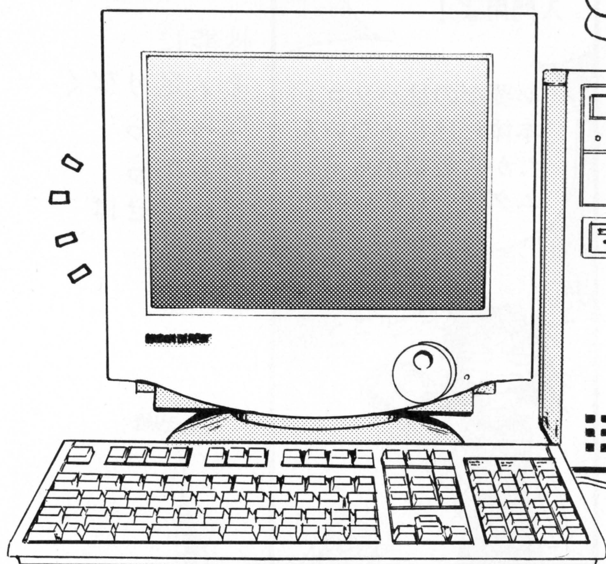






じゃじゃーん





ではさっそく
あんなコトやこんなコトや







ソフトをそろえよう

〜色々あるけど選ぶ基準はコレ〜

①予算
②画動か静止画か!?
③スプラインか　ポリゴンか!?
（S）　（P）

ソフトよ!!

ソフトが
なければ
PCも
ただの
箱よ!!

ハァ…

一般にスプライン
イラストレイターや
マンガ家向き
ポリゴンは彫刻家や
モデラー向きと言われてる
けど…

ヒトによって
逆の場合もあるし
使ってみないと
わからないわね

有名CGツール

アメリカ	MAYA	CGツールの最高峰 とにかく凄いソフト	P/S	動
	3D STUDIO MAX	洋ゲーのデモによく 使われている	P	動/静
	Light Wave 3D	大人気! 3DCGブーム の火付け役	P	動/静
	アニメーションマスター	アニメに強いソフト コストパフォーマンスが高い	S	動
日本	Shade	日本の代表的3Dツール テライユキで有名	S	静

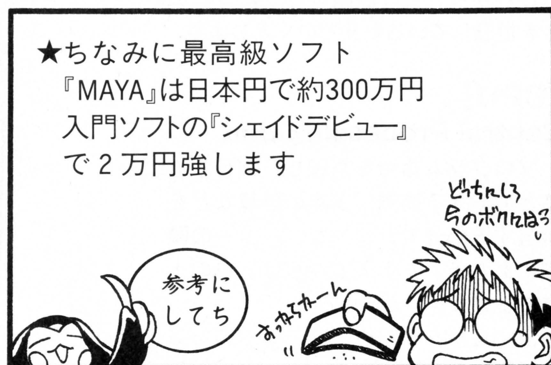





これさえあれば
このボクにも
バリバリの
ＣＧが
作れるんだァ!!
『MAYA』
欲しい！
ぴぽぱ
フフフ

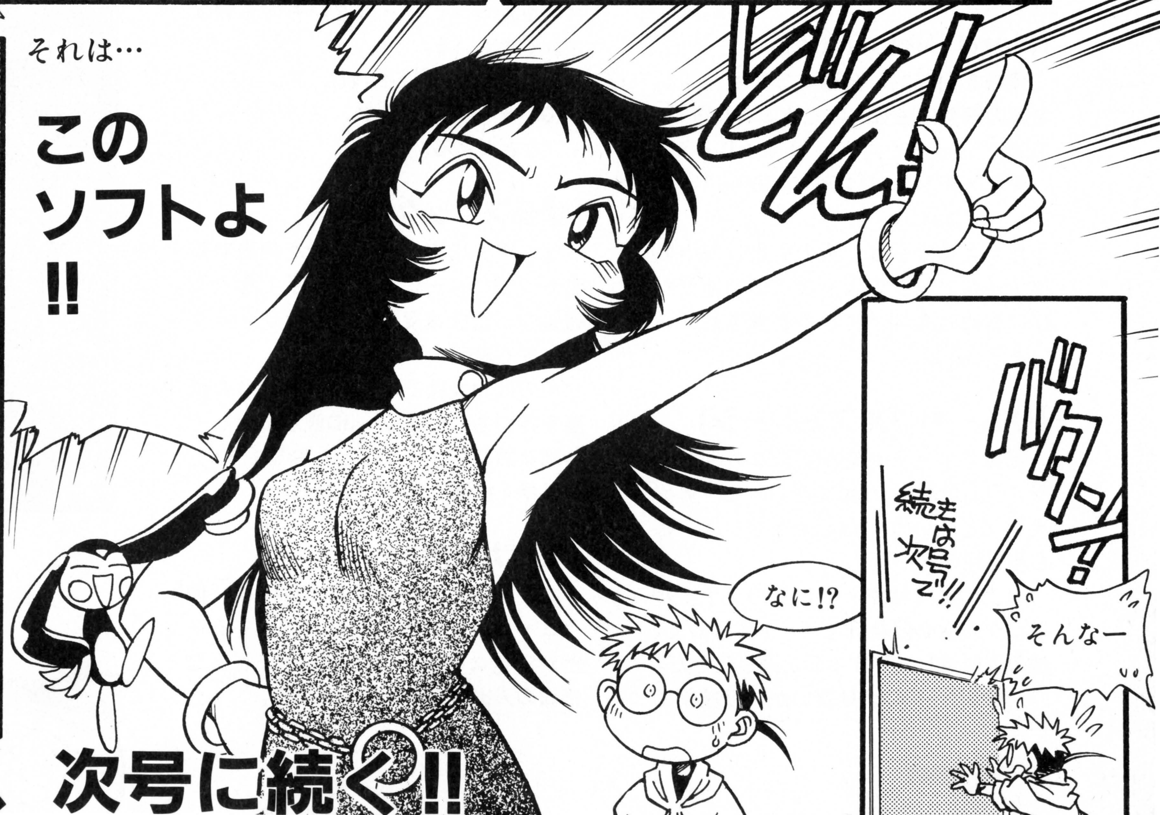

できるならね
す。
え？


うげェーー!?
ゼロがゼロがーミ
ま
車が一台
買えるちな


★ちなみに最高級ソフト
『MAYA』は日本円で約300万円
入門ソフトの『シェイドデビュー』
で２万円強します
どっちにしろ
今のボクにはっ
参考に
してち


やっぱりボクには
ムリなのか——
まー
まー


あきらめるのは
まだ早いわ
もっとお手軽に
ＣＧ製作を楽しむ
方法があるの
？
ちっ


それは…
このソフトよ!!
どん!
なに!?
バターン!
続きは次号で!!
そんなー

てな訳で、次号に続く!!

CGを始めるための パソコン超基礎知識

第1回 基礎用語編

一口にパソコンといってもさまざまな種類のものがある。しかも、次々と新しい技術や新製品が登場してくるので、すべて名前で覚えていくのはとても大変だ。

パソコン初心者、パソコン購入を考えている人向けのこのページでは、パソコンのスペック（＝性能、能力値）の説明をしてみよう。

これさえ覚えれば、購入の準備はバッチリだ！

パソコン機器用語

パソコンはさまざまな部品で構成されている。だから、その能力は部品の組み合わせで大きく左右される。

これから、どの装置がどういったことを担当しているか見ていくとしよう。

【CPU】
Central Processing Unit

プログラム命令を解釈し、実行することのできる装置。実際の計算などを担当する部分で、コンピューターの頭脳にあたる。たとえるならば、机の上にある電卓といえるだろう。

3DCGを行うためには、多くの計算が必要になるため、CPUのパワーが重要になる。

【メモリ】

情報を内部的に記憶する装置。内容は電源を切ると消えてしまうが、データをすばやく参照できる。たとえるならば、机の上のメモ帳。電卓での計算結果や、一時的なメモを行う。

【Hard Disk Drive】

情報を内部的に記憶する装置。薄い金属の円盤に磁気的に記憶する装置で、電源を切っても内容は保存されるが、一般にメモリよりはデータの呼び出しスピードは遅い。

たとえるならば、机の引出しの中のファイルブックのようなもの。使うたびに引出しを開けていると考えればいいだろう。

【リムーバブルストレージ】

記録メディアが交換可能な外部記憶システムの総称。MOやフロッピードライブなどをいう。たとえるならば、持ち歩き用のノート。

卓上のメモ帳や、引出しのファイルブックから必要な分をノートに写して、他の人に渡したりするのと同じことだ。

一般に、HDDより遅いが、新技術で大容量かつスピードの速いものも開発されてきている。

FD、MO、CD-R(W)、PD、Zip、DVD、テープドライブ、スマートメディアなどがある。

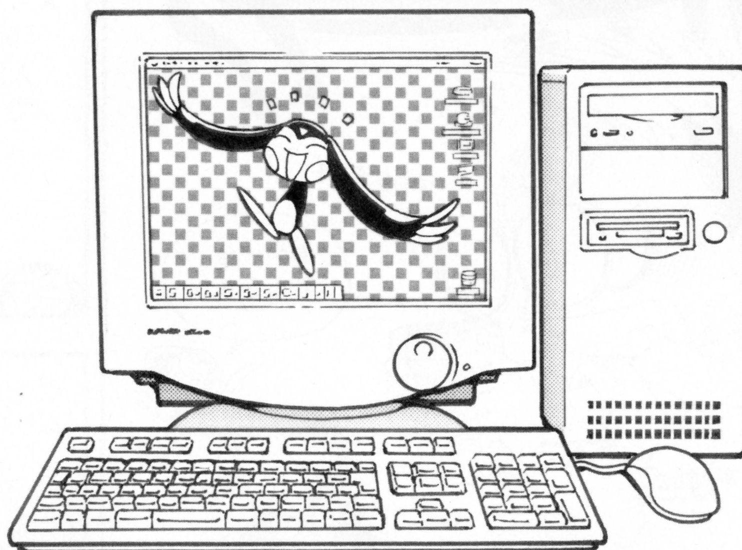
【グラフィックボード】

モニターに出力する画像を担当する装置。モニターに一度に表示できる情報量や、その速度はこのグラフィックボードで決定される。

そのほか最近では、3Dに特化した機能を持つものも多く、3D表示に対して特別な恩恵を与えることも珍しくない。要は早く描画できるってコト。

【入出力装置】

コンピューターはそれだけでは、使うユーザーと情報のやり取りをすることができない。そのためにさまざまな情報の入出力装置を持っている。

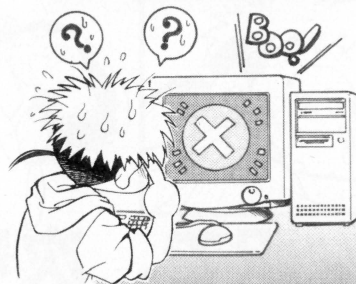


➡現在の一般的なパソコンはこんな形状をしている。右側にあるのが本体で、CPUやメモリ、Hard Disk Driveはこの中に入っているんだ。すべての周辺機器が本体に接続されて、コントロールされているゾ！一番大きいTVみたいなものがモニター。その下にはキーボードマウスがあり、これで人間の意思をコンピューターに伝えるわけだね！

イラスト／あんくるさむ

これが主な入出力装置だ！

●入力
キーボード：文字を入力することができる。
マウス：ポインタを自由に動かすことができる。
スキャナー：紙やフィルムの画像を直接読み取る装置。
タブレット：ペン状の入力機器で、情報を入力することができる装置。
●出力
モニタ：一般的にはディスプレイとも言われる。画像を映し出す装置。
スピーカー：音声を出力する装置。
プリンタ：紙の上に情報を印刷する装置。



パソコンのことが少しわかったら、ここでCG……静止画と動画の作成手順について触れてみよう！

★一般的な静止画の作成手順

アイデア出し → モデリング → テクスチャ作成 → 背景作成 → カメラ設定（構図/ポーズ決定） → ライティング → レンダリング

◆アイデア出し
どんな印象の作品にしようか、どんな世界観の作品にするか、どんなキャラクターを作ろうか、など作品のイメージやアイデアを考える段階。

ラフスケッチを描きながらアイデアを固めていく。できればこの時点で、最終的な作品の構図まで考えておくとよいだろう。

◆モデリング
モデリングとはオブジェクトの形状を作成すること。

ビル、道路、樹木、お城、ドラゴン、男の人、女の人、老人、子ども、ロボット、宇宙船などなど、想像の及ぶ限り、ありとあらゆるものを作り出すことができる。

モデリングはソフトによって大きく分けて二種類の方法がある。

①**パッチによるモデリング**：スプラインと呼ばれる曲線によって編むようにモデリングしていく方法。

②**ポリゴンによるモデリング**：ポリゴンと呼ばれる多角形によって、面を張っていくようにモデリングしていく方法。

◆テクスチャ作成
テクスチャ作成は、ただ単純にモデリングされたオブジェクトに色を塗るだけの作業ではない。

むしろ、モデリングとならぶ、オブジェクト作成作業の一部であるといえる。オブジェクトの基礎がモデリングだとすれば、テクスチャはその完成度を高める方法で、色だけではなく、反射や透過、凹凸マップも積極的に活用してゆきたい。



◆背景作成
（背景もモデリングとテクスチャで作られる）

メインになるキャラクターをモデリングした後も、さまざまなオブジェクトを作成する必要がある。イラスト風の処理をしてしまうのならば、一色の背景でも良いが、すべてを作りこむ場合、その手間は大きなものとなる。

◆カメラ設定（構図/ポーズ決定）
カメラにまつわる各種設定を行う。基本としては、カメラの位置、ズームの程度、角度などを調整する。これによって、構図が決定される。

さらに高度な設定として、被写界深度（ピントがどの距離にあっているか）や、カメラ全体のソフト、露光などを設定することもある。

◆ライティング
ライトを配置して、光の強さや色を決定すること。モデルやテクスチャのよしあしも重要だが、シーンや静止画の完成度にはライティングも大きな影響を与えるので、油断はできない。

自然な光に見せるために3～5個のライトを設置して、その光の強さ、光のあたる影響範囲、光の色などを決定する。

◆レンダリング
レンダリングとは、3Dソフトで作られたパソコン内部のデータから、画像を計算で出力していくこと。

その手法によりいくつかに分けられるが、レイトレーシング法が代表的。非常に時間のかかる作業で、640×480などのサイズでも数時間かかることもしばしば。

★一般的な動画の作成手順

企画 → シナリオ → 材料収集 → 絵コンテ作成 → メインオブジェクト作成 → 各シーンの作成（読み込みとモーション付け） → レンダリング → 編集作業

◆企画
まず、企画を立てる。どんな世界観で、どんな印象の作品にしたいのか。予算、時間的な余裕と締め切り、そしてムービーの時間的長さ（尺）も、ここで決定。

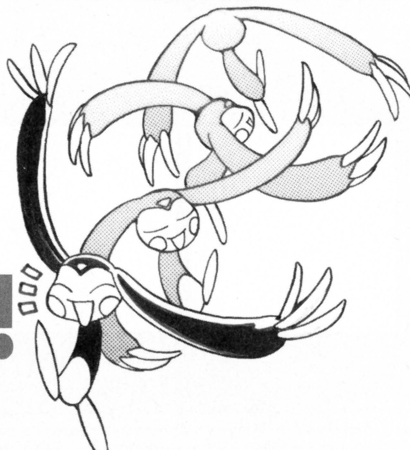
◆シナリオ
ムービーの尺にあわせてシナリオを書く。個人で作成する場合は、わかりやすければ、形式は問わない。

◆材料収集
順番的にはどこに入るかはさまざまだが、ムービーに必要な材料の入手手段も考えなければならない。キャラクターの声を入れたいのであれば、声優と録音設備。BGMがほしければ、音楽（著作権には気をつけたい）が、実写との合成作品ならば、実写を撮影する人員やロケも必要だろう。

◆絵コンテ作成
シナリオにあわせて、各シーンが実際、どんな画像になるのかを考えて絵コンテを作成する。

3DCGによるムービーの場合、どうやって実現するかを含めて考える必要がある。技術的、時間的に無理のない絵コンテで、なおかつ説得力とインパクトがあるものは難しいが、ここが一番重要なのでがんばろう！

LET'S ANIMATE!!



◆メインオブジェクト作成
主役級のオブジェクトを作成する。静止画のモデリングと違う点は、人物でも機械でも、シーンの中でどのように動くのか、動かすにはどういった仕掛けが必要か？　といったことを考えながらモデリングすること。

◆各シーンの作成
シーンごとに、背景（セット）を用意して、動かすキャラクターを読みこむ。動きのあるものすべて（人物やロボット、車や雲など、画面の中にある対象物はもとより、ライトやカメラに至るまで）に動きをつける。この動きをモーションという。

モーションはモデリングと並んで重要な要素なので、納得のいくまで繰り返すことになる。

◆レンダリング
ムービーの場合、たとえば秒間30コマなどを決めておく。これをフレーム数と呼ぶ。たとえば30フレームの場合、1秒間のムービーを作るために30枚の静止画が必要になる。当然レンダリング時間は膨大な長さになる。

このため、レンダリング時間を圧縮する工夫も必要になるだろう。あとの修正のことを考えると、アニメーション以外に連番画像でも保存しておくと良いだろう。

◆編集作業
画像素材がそろったら編集作業に入る。編集ソフトで画像をつなぎ合わせ、音楽や声などがあれば入れてゆくことになる。最終的な出来上がりに影響する部分なので、タイミングや効果に気を配り、丁寧に仕上げたい。



CD-ROM連動!!

フリーソフトworkshop

最近では3Dソフトのフリー化、及びオンライン化が活発です。フリーウェア・オンラインソフトといっても、ユーザーの実力次第では、プロレベルの作品が作れてしまうものがほとんどです。

数年前の3Dソフトといえば非常に高価なものが多く、敷居の高いものでしたが、現在ではフリーソフトをダウンロードして気軽に楽しめる状況になっています。

本誌付録CD-ROMに収録されている『フリー版六角大王』『STRATA3D』はフリーソフトの中でも、最も初心者向けで3Dの基本概念をマスターするには最適ではないかと思われます。

この2本を使い、静止画作品ができるまでの流れを紹介していきたいと思います。

なお2本ともMAC版の画面で解説します。

六角大王編

Modeling & Text by 鈴木輝也

『六角大王』とは!?

数あるフリーソフトのなかでもフリー版の『六角大王』は古株で、国内ではフリー3Dソフトの代名詞といっても過言ではありません。ポリゴンモデラーとしての機能は非常に限られていますが、左右対称描画や線を引いて面を張る独特のモデリング法が多くのクリエーターに支持され、某大手ゲームソフト会社でも使用されていたようです。DXF形式の書き出しをサポートしているので、あらゆる3Dソフトとの連係が可能です。

製品版の『六角大王SUPER』が発売された現在でも根強い人気を誇っています。

操作の基本

『六角大王』は2つのウィンドウで構成されています。モデリングが表示されるメインの「作業ウィンドウ」と視点を変えるための「角度設定ウィンドウ」です。

作業ウィンドウの左上に「ツールボタン」、左下に選択中の線の太さと色が表示されています。

ツールボタンの名称は上から順に、「選択・移動ツール」「折れ線の入力ツール」「回転ツール」「角度ツール」「未定点対応付けツール」「水平移動ツール」「ズームツール」となっています。

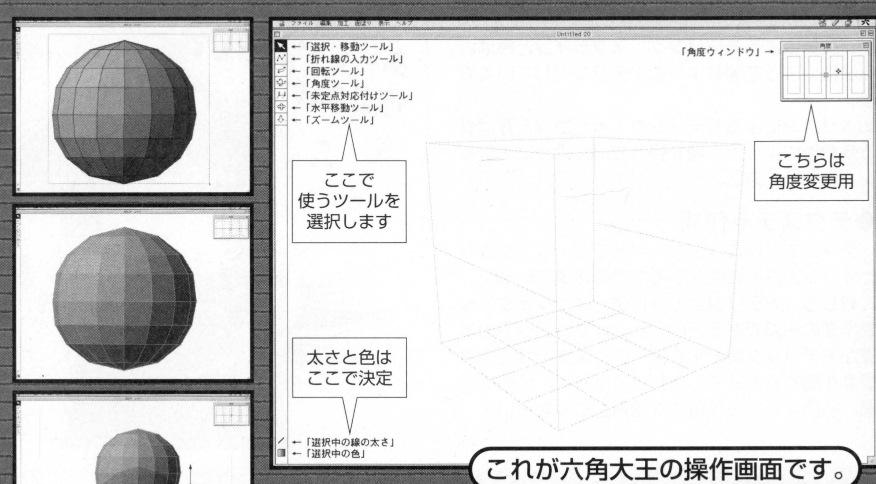
メニューバーには「ファイル」「編集」「加工」「面塗り」「表示」が並んでいます。

●選択・移動ツール

画面に表示されている点、線、グループ化されたオブジェクトをクリックで個別に選択し、ドラッグで囲むことで複数の点、線、グループ化されたオブジェクトを選択できます。

選択移動ツール

選択中の部分は赤く表示されます。これをドラッグすることによって移動ができます。



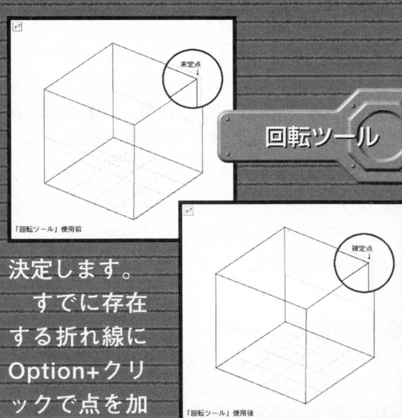
これが六角大王の操作画面です。

●折れ線の入力ツール

始点と終点を結ぶ直線を引くことができます。ツールを選択し、一度作業ウィンドウ上でクリックします。

すると始点が決まり、ポインタを動かして線の長さを決めることができます。適当な位置でダブルクリックすることで終点が決定され線が引かれます。連続した折れ線を描画したい場合は、ダブルクリックせずに次の点をクリックしていき、目的の回数の折れ線が描画されたらダブルクリックして終点を決定します。

すでに存在する折れ線にOption+クリックで点を加え、そこから線を発生させることも可能です。

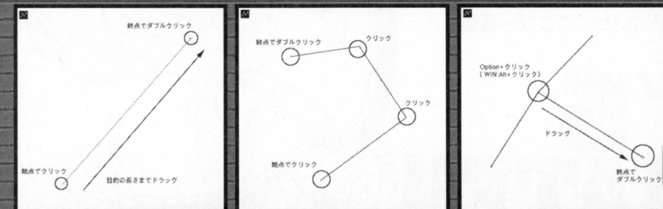


回転ツール

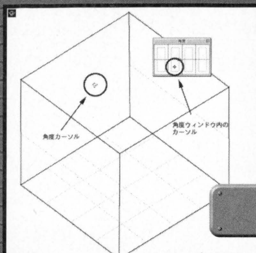
●回転ツール

クリックすると視点が自動的に90度回転し、元にもどります。

未定点が画面に存在する場合は確定点になります。斜め視点から線を描いて、自動的に左右対称の立体に変換する際に使います。



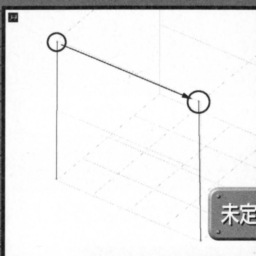
折れ線ツール



●角度ツール

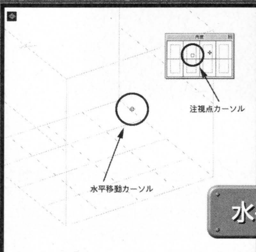
作業ウィンドウの視点を任意で変更して、モデルをあらゆる角度から確認できます。

アイコンをクリックするとカーソルが「角度ツール」と同じものになります。作業ウィンドウ上でドラッグすると視点角度が変更されます。未定点が存在する場合は確定点になります。



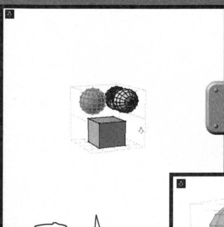
●未定点対応付けツール

未定点同士を任意で確定点に変換し、左右対象にします。片方の未定点をクリックし、もう片方の未定点をクリックします。



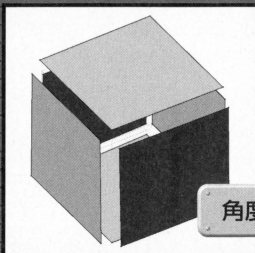
●水平移動ツール

このアイコンを選択し画面上でドラッグするとカメラを水平に移動することができます。



●ズームツール

このアイコンを選択し画面上で上下にドラッグするとズームイン・アウトができます。



●角度ウィンドウ

角度ウィンドウ内の十字カーソルをドラッグすると、視点が変わります。

またカーソル以外の部分をクリックするとその部分に十字カーソルが移動し、視点が変わります。表示メニューの「入力モード」を選択中に、ウィンドウ内に表示されている実線の付近までカーソルを移動させると、実線の交差部分か、角度ウィンドウの端に十字カーソルが吸着されます。

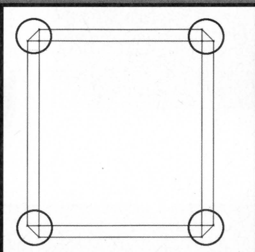
「表示モード」では吸着されません。中央にある四角は現在の注視点です。前述の「水平移動ツール」での動きが反映されます。

モデルの作成

●頭から作り始める！

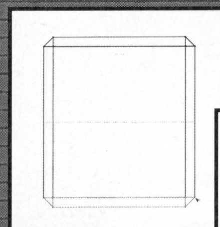
始めに頭の部品となる立方体を作成します。普通の立方体は六角大王に付属の「部品球・立方体」に入っていますが、今回はベベルをつけたいので「折れ線ツール」で斜め視点から線を描画し、立体を作っていきます。

まず「折れ線ツール」で6枚の四角形を描画します。六面体の各々の面がつながっていない状態です。緑色のグリッドを参考に描画していくと上手く立体的に描画できます。

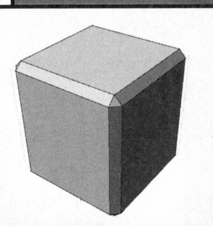


➲こうして、角をおとしていくのが『ベベル』だ。

繋がっていない空間がベベルになるので、同じく「折れ線ツール」で繋げていきます。



➲こうして左右対称になるため、編集努力が軽減される。

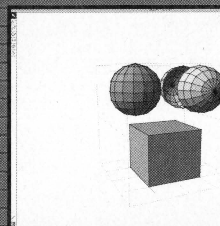


➲ベベルをつけた形状はこうなる。ただの四角よりかっこいいでしょう？

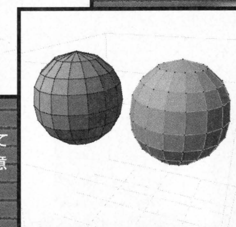
角度ウィンドウでの視点変更（回転ツールでも可）により全ての点が確定され、左右対称になります。

斜め視点から描画しているため線が水平・垂直になっていないので「選択・移動ツール」で調整していきます。線の調整が済んだら、編集メニューの「全部に面を張る　cmd+B」を実行し、面を張ります。

こうしてベベルが完成されます。



➲顔の部分に部品を並べてゆく。



➲六角では、部品としてこうした基本形状が用意されているのだ。

完成したら一度、加工メニューの「グループ化　cmd+G」でグループ化し、一つのオブジェクトとして扱えるようにします。

顔の部品を「部品（球・立方体）」からコピー・ペーストしてきます。　ここで使用したのは両目と頭の飾りの球体です。両目に使う球体は編集メニューの「左右にペースト」を実行します。

『六角大王豆知識』

◆未定点とは？

未定点とは、「左右対象が確定していない点」で、斜め視点から線を引いた直後に存在します。

この時点では立体として認識されておらず、面を貼る事ができません。

逆に確定点とは「左右対称が確定された点」で、上下前後左右から線を描けばそのようになります。

斜め視点から描いた「未定点」を「確定点」に変換するには、本文中にあるように、「回転ツール」「未定点対応付けツール」などを用います。

◆注視点とは？

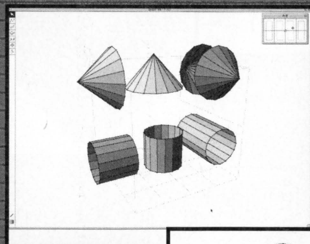
注視点とはカメラがターゲットとしている点です。注視点に向けてカメラが向いている事になっています。

この注視点を中心にカメラが回転します。

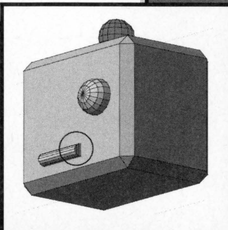
また口の部品は「部品（円錐・円柱）」から緑の円柱をコピー・ペーストしてきます。円柱は半分を選択し、編集メニューの「消去」を実行します。

そして「折れ線ツール」で穴の空いている部分に線を引き、面を張りたい部分を選択し、面塗りメニュー「△と□に面を張る」を実行します。

各部品を配置したら頭部は完成です。



⬇こうして部品を一つずつ配置してゆく。

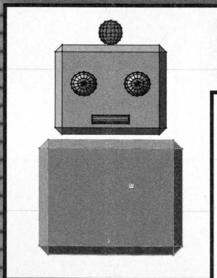


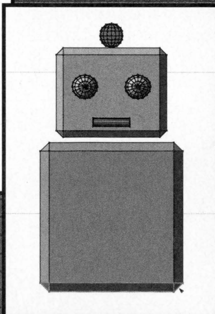
⬇複雑な形状もよく観察すれば、小さな部品の合計であることが多い。

●胴体を作ろう！

胴体は頭部のベベル付き立方体をコピーし、加工メニューの「拡大縮小 cmd+M」を選択後、作業ウィンドウ上で左右にドラッグすると選択されたオブジェクトが拡大縮小されます。

加工メニューにある「グループ解除 cmd+U」で一度グループ化を解除し、立方体の底の線を選択・移動し、形を変えます。その後またグループ化します。





⬆⬆同じ形状をコピーした場合、長さや大きさを調整するのが肝心だ。

●腕＆足を作ろう！

腕はベベル付き円柱とベベル付き立方体の組み合わせです。

立方体は胴体の使いまわしですみますが、ベベル付き円柱は用意されてないので作る事にします。

作業がやりやすいようにファイルメニューの「新規　cmd+N」で新規ウィンドウを開き、「部品（円錐・円柱）」から赤色の円柱をコピー・ペーストします。

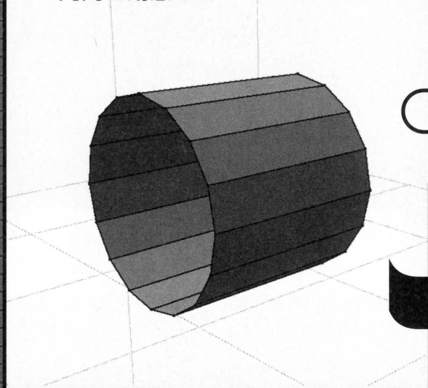
まず、円柱を編集メニューの「延長 cmd+F」を実行して延ばします。延長された線の位置を調整し、「拡大縮小」で元の線より小さめにします。

ロの作成を同様に面を張ったら円柱全体を選択、コピーし、「左右にペースト」を実行してください。位置を調整し、加工メニューの「回転　cmd+T」を選択、画面上で左右にドラッグする選択範囲が回転します。

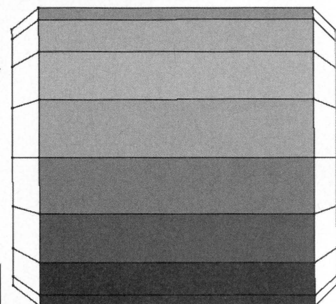
「選択・移動ツール」で形を調整します。先ほど完成した胴体をこちらのウィンドウにコピーして、図のように形を調整し複数配置したら完成です。

足の部分もベベル円柱とベベル立方体の使い回しです。全部の部品を配置し、大きさを整えたらロボット本体は完成です。

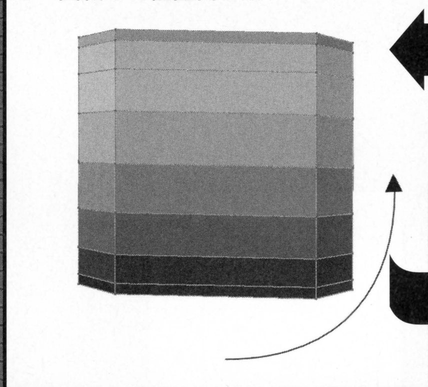
この手順で円柱をベベルしてみよう!!



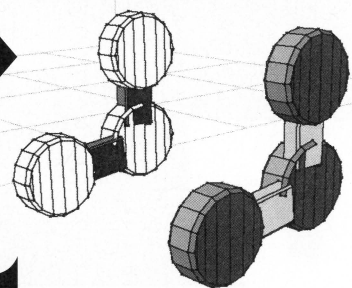
1：円筒を用意して……



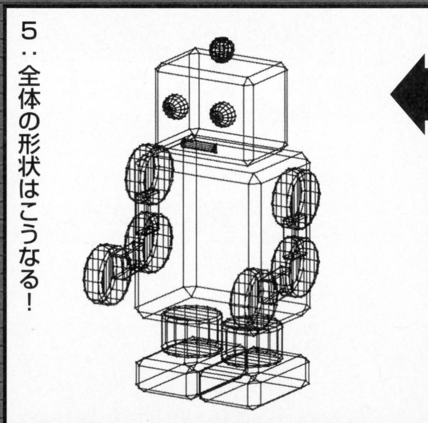
2：延長、縮小でベベルをつけよう！



3：回転して位置合わせ



4：コピーをして使えば便利！



5：全体の形状はこうなる！

⬆同じ部品をコピーしながら、一つ一つに個性を与えてゆこう。手早く素晴らしいキャラクターを作ることができる。

『六角大王』豆知識

◆ベベルとは？

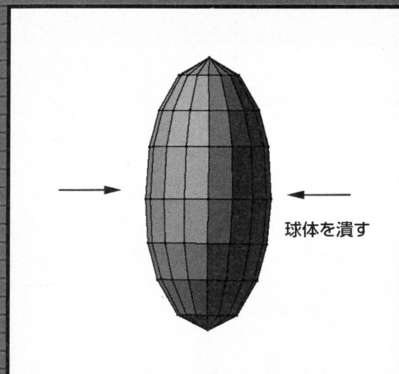
ベベルとは「面取り」です。レンダリングする際に角にハイライトが付くように四角いオブジェクトの鋭角を落とします。また日常私達が触れている工業製品にも「面取り」の処理が施されてます。

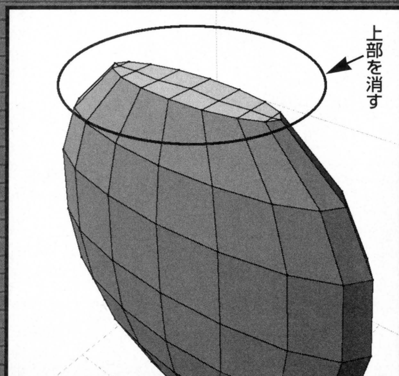
◆グループ化の利点とは？

フリー版の六角大王では「点」「線」単位でしか選択・移動ができません、「オブジェクトごとの選択、移動」の場合はユーザーが任意で「グループ化」した方が効率的です。

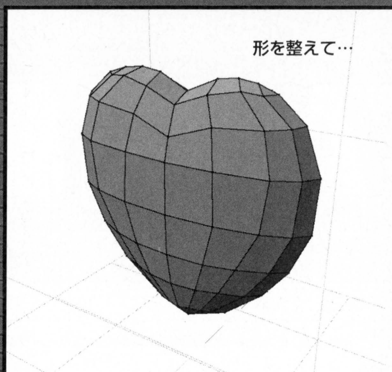
●ハートを作ろう

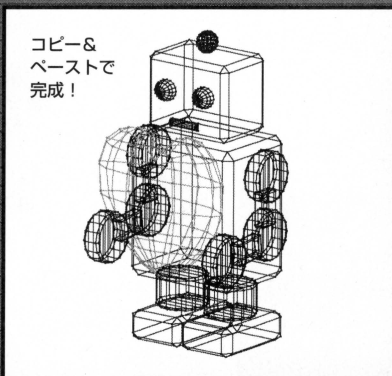
最後にロボットが抱えているハートを作成します。「部品（球・立方体）」から青い球体をコピーし新規ウィンドウにペーストします。加工メニューの「引き延ばし」を使って潰れた球体にします。





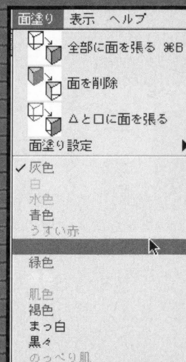
そして上部を消去し、面を張り直します。





あとはハートの形に見えるように形状を整えます。形状が決まったら、グループ化し、ロボットが配置されてるウィンドウへコピー・ペーストします。位置や大きさの調整がすんだら完成です。

『STRATA3D』でテクスチャが張りやすいように色の塗わけを行います。『STRATA3D』でDXF形式を読みこむと



⇧後での作業を考えて色わけをする。

色でオブジェクトを分けるからです。オブジェクトを選択し、面塗りメニューから適当な色を選択し、設定していきます。

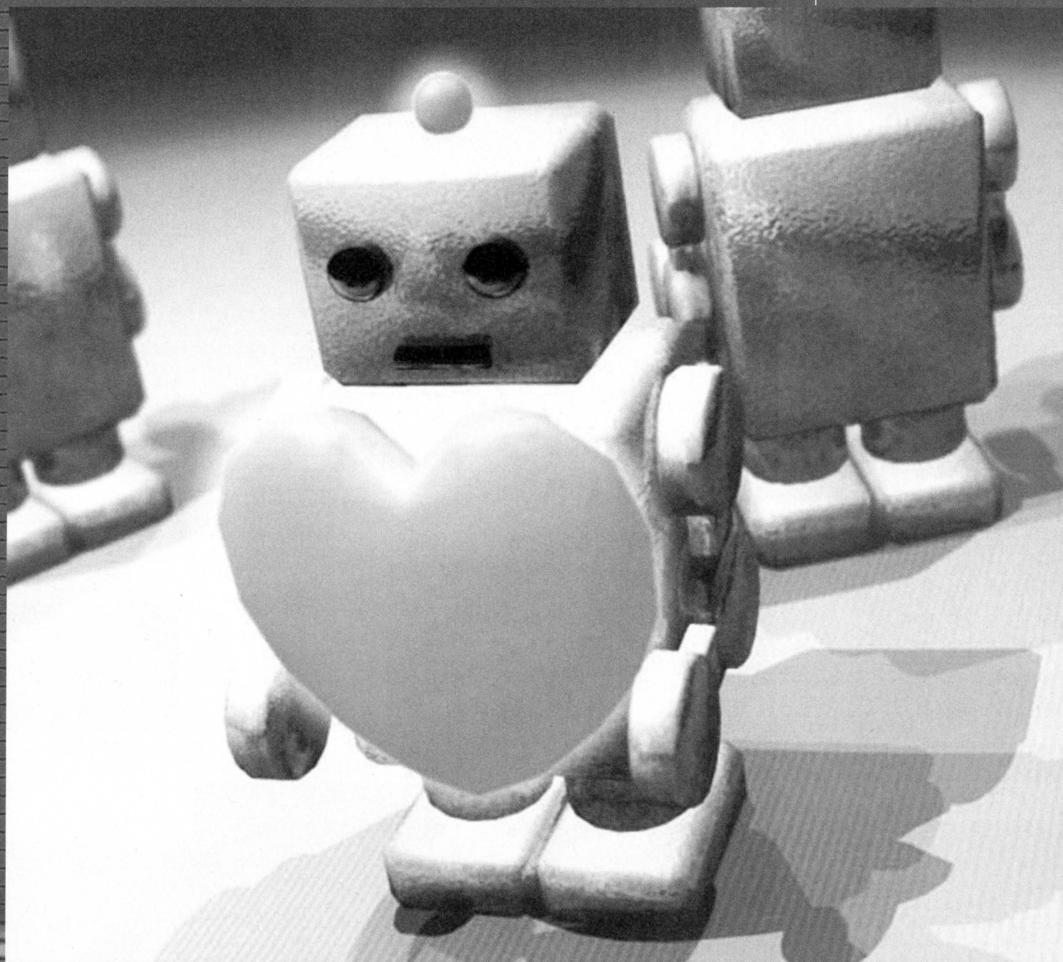
色の設定が終わったらファイルメニューの「DXF形式（3D）で出力」を選択し、保存先を指定します。これで六角大王での作業は終了です。

さらに…

今回作成したモデルは形状が単純で、ポリゴン数も少ないものとなっていますが、時間と労力を惜しまなければ、六角大王でも複雑なモデルを作成することは可能です。

さらに低ポリゴンであっても、次に解説する『STRATA3D』で効果的に質感設定、ライティング、カメラアングルの設定をおこなうことによって魅力ある作品へ仕上げる事ができます。

これで完成！



⇦これは『STRATA』でレンダリングを行った完成画像。かわいいロボットが並んでいる。たとえフリーソフトでもやる気次第でこんな画像が作れるのだ！

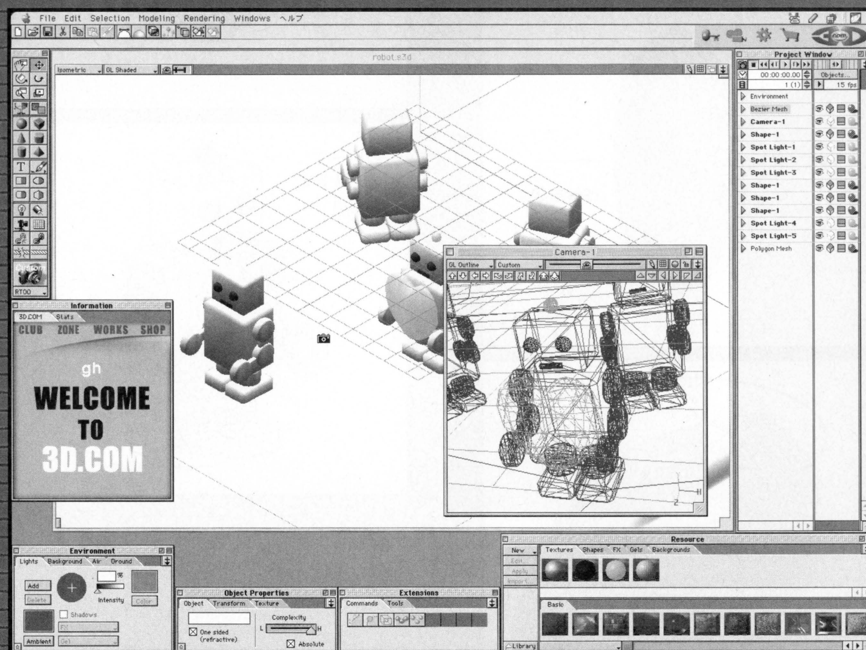
『STRATA3D』編

Modeling & Text by
鈴木輝也

フリーソフト『STRATA3D』は前バージョンである『STRATA StudioPro2.5.3』がベースとなっています。位置付けとしては、今後発売予定の『STRATA 3DPro』の廉価版ということになります。

以前のバージョンでは廉価版の『Vision3d』と上位版の『StudioPro2.x』でインターフェイスや操作性が異なっていたのですが、今回のバージョンからインターフェースが『StudioPro2.x』仕様に統一されることになります。『STRATA3D』は美しいレンダリング結果を誇る高性能なレンダラーと、アイコン中心の分りやすいインターフェイスで、3Dの初心者でも直感的に操作を行うことが可能です。

製品板からは一部の機能（ブーリアン、レイディオシティ、スキン）が省かれたものの、直感的に行う事のできるライティング、サーフェイス設定、オブジェクト編集など、基本的なインターフェイスは製品板と同様なので、『STRATA3D』で操作を修得すれば、今秋発売予定の日本語製品版にも応用が可能です。



○STRATA 3Dの画面構成。この中で作業する事になる。

インターフェイスの説明

『STRATA3D』のインターフェイス画面を紹介しましょう。各機能ごとにいくつかのパレット、タブに分かれています。

パレットのポジションは状況に応じて変更が可能ですが、タブ単体の移動はできません。『StudioPro2.5.3』から細かなチューニングが施され、操作性が向上してます。

見た目に大きな変更点があるとすれば、画面右上の3D.COMサイトへの接続用ボタンとInfomationパレットです。

●ボタンバー

メニューに納められている基本機能がアイコン化されて配置されています。

●Toolパレット

主に各オブジェクト生成・編集に関する機能が配置されています。

最下部にはレンダリングツールがあります。

●Infomationパレット

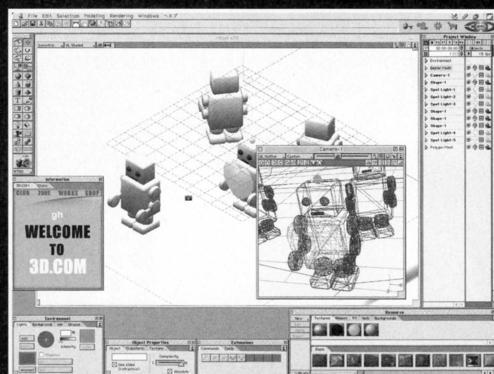
「3D.COM」：3D.COMのサイトへの接続用ボタンが配置されてます。

「Stat」：オブジェクト数やポリゴン数がカウントされます。テキストファイルとして書き出せます。

●Environmentパレット

シーン全体に影響するパラメーター

★これが『STRATA3D』の操作画面だ！

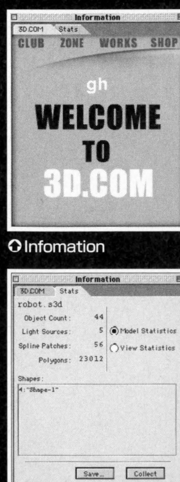


○インターフェイス

○ボタンバー

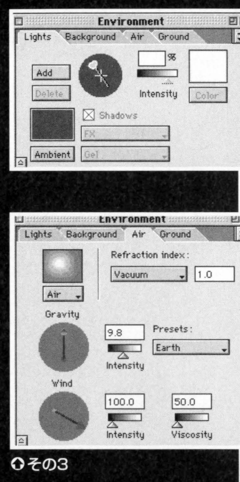


○ツールパレット



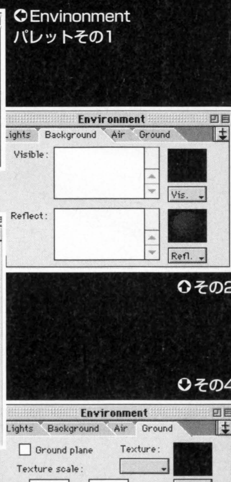
○Infomation

○パレット上下



○Envinonment パレットその1

○その3



○その2

○その4

を設定します。
「Light」：「Global light（平行光源）」の追加・削除、「Ambient（環境光）」の設定を行います。
「Global light（平行光源）」には「LensFlare（レンズフレア）」「Gel（光源マップ）」を設定できます。
「Background」：「Visible」で背景画像の作成・指定、「Refrect」で環境マップの作成・指定を行う事ができます。「Background」マップを貼る事ができます。
「Air」タブ：シーン全体に「fog（フォグ）」等の効果を設定したり、「Fountain（ファウンテン）」で発生させたオブジェクトに影響する「Gravity（重力）」や「Wind（風）」の設定をします。
「Ground」：「Ground plane（無限平面）」のチェックボックスをオンにするとy軸の0地点にx軸、z軸に対して無限に広がる平面が作成されます。テクスチャを無限平面に同時に一枚貼る事ができます。

●Object　Prorertiesパレット

選択中のオブジェクトに関する情報を表示します。
「Object」：選択されたオブジェクト種類によって様々な設定が表示されます。
「Transform」：オブジェクトの位置座標、回転角度、スケールを数値入力で設定できます。
「Texture」：6種類のテクスチャマッピング形式、ポジション調整、タイリング形式などを設定できます。テクスチャは複数重ねる事が可能です。

●sourceパレット

テクスチャやシェイプ、エフェクトなどをこのパレットに登録し、オブジェクトへの適用を行います。
「Texture」：サーフェイステクスチャーや、ボリュームテクスチャーなどが登録されます。
「Shapes」：編集ウィンドウでモデリングしたものは、ここに登録しておく事ができます。
「FX」：主に特殊効果の作成、編集、登録を行います。
「Gels」：光源マップの作成、編集、登録を行います。
「Backgrounds」：背景画像や環境マップなどの作成、編集、登録を行う事ができます。

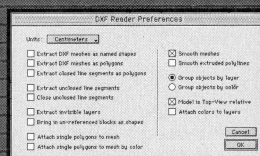
●Project window

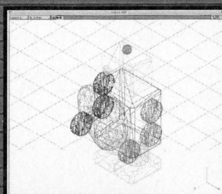
オブジェクトに様々な属性を設定したり、時間軸を設定してアニメーションを作成する場合などに使います。ObjectProrertiesパレットでの設定は、ここでもできる場合があります。

データの読みこみ

●DXFファイルの読みこみ、コンバート

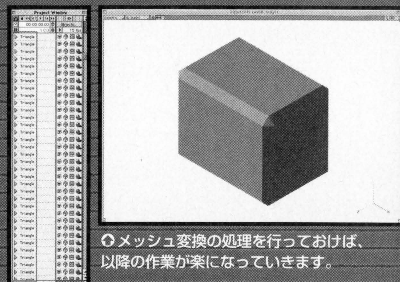
前ページで作成したDXFファイルをSTRATA3Dに読みこんでみます。Fileメニューから「Open」または「Open As...」を実行し、ファイルを開きます。
DXF読みこみ設定のダイアログが出てきます。今回は特に設定することがないので、OKを押します。





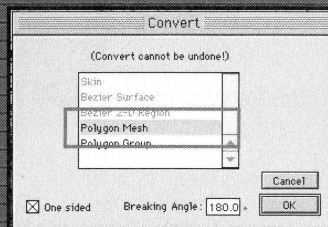
↑DXFファイルを読みこんだところです。

編集ウィンドウが開き、『六角大王』で作成したロボットが表示されます。出力側のアプリケーションによってはDXFを読みこんだ際、オブジェクトのタイプがポリゴングループになっている場合があります。ポリゴングループとは、1ポリゴンが1オブジェクト扱いになっていて、それがグループ化されている状態です。

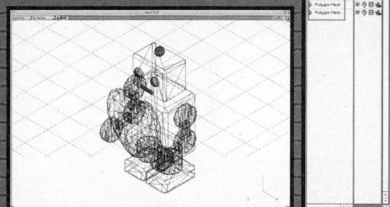


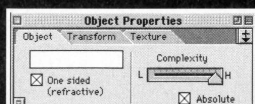
↑メッシュ変換の処理を行っておけば、以降の作業が楽になっていきます。

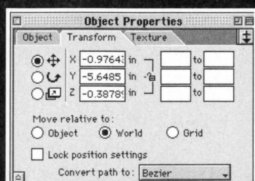
これをポリゴンメッシュに変換して一体化します。オブジェクトを選択し、Modelingメニューの「Convert..」を実行します。

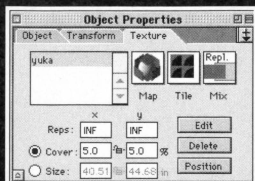


変換用のダイアログが出てきます。ポリゴンメッシュを選択してOKを押します。するとオブジェクトの色がなくなり、シェイプとの関連性が断たれました。

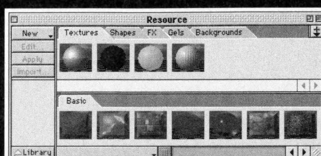
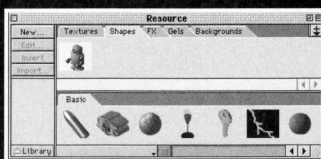
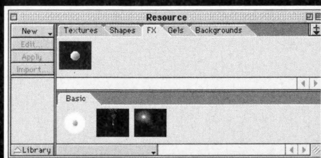
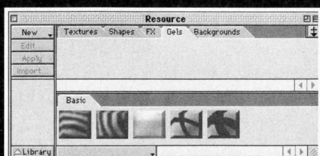
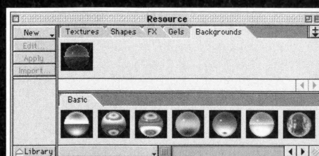




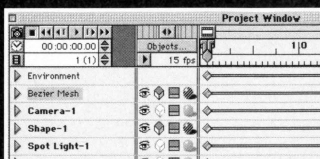


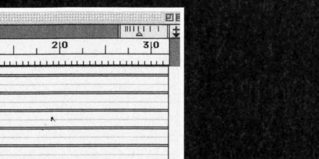
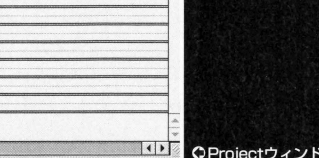


↑Object Prorert:esパレット

↑Pesourceパレット（5種）



↑Projectウィンドウ

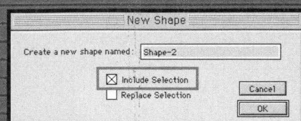
Resourceパレットの「Shapes」に使わないシェイプが残っているので消去します。「Shapes」タブを選択し、右端のプルダウンメニューを開き、「Delete Unused」を実行します。

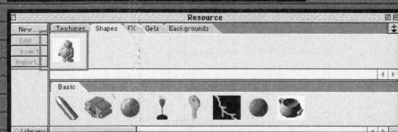


同じく「Texture」タブで『六角大王』で設定した色も消します。

今回ポリゴンメッシュ化したロボットを新たにシェイプ化します。

ロボットのオブジェクトを選択し、Resourceパレットの「Shapes」タブの左にある「New...」ボタンを押します。シェイプ作成用のダイアログが出てきます。「IncludeSelection」にチェックを入れ、OKします（「Shapes」タブに新たに登録されたことが確認できます）。



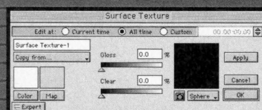


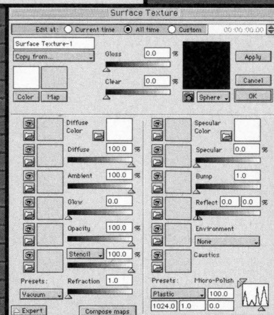
質感設定



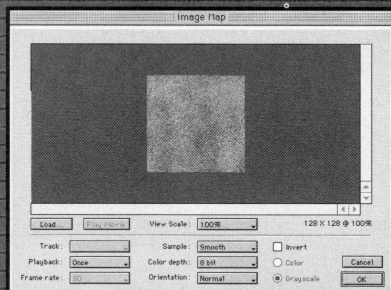
ロボットに設定するテクスチャを作成します。『STRATA3D』には、プリセットでいくつかのテクスチャが用意されてますが、今回は新規で作成します。「Texture」タブを選択し、「New」プルダウンメニューから「SerfaceTexture」を選択します。

「SerfaceTexture」設定ダイアログが出てきます。デフォルトでは最小化されているので、左下のExpertボタンをクリックして詳細設定を開きます。

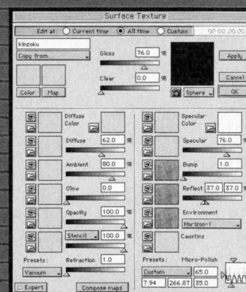




今回はカラーマップを使わずに、環境マップやバンプ等で質感を表現するようにしましょう。まず「Bump」の横にあるアイコンをクリックして、「ImageMap」ダイアログを開き、「Load...」ボタンをクリックし、あらかじめ作成しておいたPict画像を読みこみます。



ちなみに「ImageMap」ダイアログでは画像のコピー＆ペーストができます。『PhotoShop』のウィンドウや、他のサーフェイス設定の画像もコピー＆ペーストできます。「Refrect」「Enviroment」にも同じ画像を設定します（Bumpと同じく、グレイスケール情報を元に、写り込みなどの強弱を変えられます）。今回の設定はこのような感じです。



●オーソドックスな設定だ。Plasticに設定を行っている。

設定したテクスチャを貼ります。オブジェクトが選択されている状態で、Resourceパレットの「Apply」ボタンを押します。ObjectProrertiesパレットの「Texture」タブに、先ほど設定したテクスチャ名がリスト表示されています。テクスチャの貼り方は「Cubic」形式にします。



ハートと頭の球体にボヤっと光ったような効果を与えます。『STRATA3D』では「Aula Effect」という特殊効果が入っており、簡単に設定できます。

まずResourceパレットの「FX」タブの「New」プルダウンメニューから、「Aula Effect」を選択します。設定ダイ

3DCG ちょっと 豆知識

◆ブーリアン

重なった複数のオブジェクトを合成したり（和）、削ったりする機能です（差）。重なった部分だけを残す事も可能です（積）。

◆レイディオシティ

『STRATA』独自のレンダラーです（ラジオシティではありません）。レイトレーシングを拡張したもので、拡散色の反射、影のぼかしなどの表現が可能です。美しいレンダリング結果が得られる反面、レンダリング時間は遅いです。

◆スキン

2Dの断面図を複数繋げて、面を貼って立体を生成する機能です。

◆平行光源

指向性を持ち、距離によって強さが変わる事がないライトです。最も簡単に設定できます。

◆環境光

シーン全体の色や明るさを調整できます。均等に明るさを変えるため、あまりパラメータを上げると、のっぺりした印象になってしまいます。デフォルトから若干いじる程度でOKです。

◆レンズフレア

光の現象の一種ですが、『STRATA』では光源以外のオブジェクトにも適用できます。

◆光源マップ

光源にマップを適用することで、光源の先にあるオブジェクトにマップを投影します。映写機からスクリーンに投影する様な表現が可能です。

◆フォグ

ボリュームテクスチャーの一種で、霧の表現が可能です。

◆ファウンテン

一般的に「パーティクル」と呼ばれる機能で、大量の粒子を飛ばす事ができます。また、粒子の換わりにオブジェクトを飛ばす事も可能です。

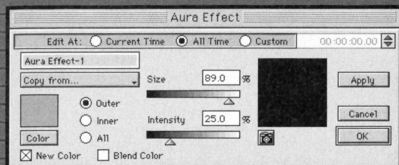
◆重力／風

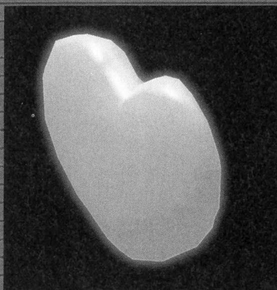
ファウンテンで発生したオブジェクトに影響を与えます。例えば雪の表現や風に吹かれる木の葉などの表現も可能です。

◆サーフェイステクスチャー

オブジェクトの表面に適用するテクスチャです。画像+パラメータで質感を表現し

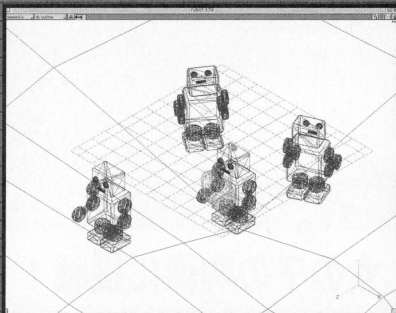
アログが出てきます。試しにレンダリングしてみるとこのようになります。



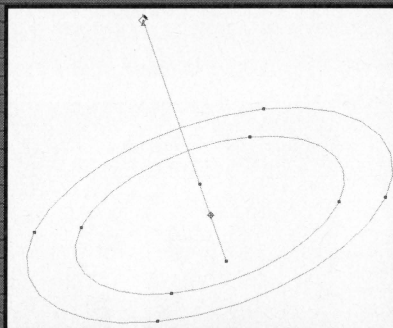


シーンの構成

Shape化されたロボットをシーンに数体配置します。「Shapes」タブの「Insert」をクリックすると選択中のシェイプが編集画面へ配置されます。Option+ドラッグで数体コピーします。

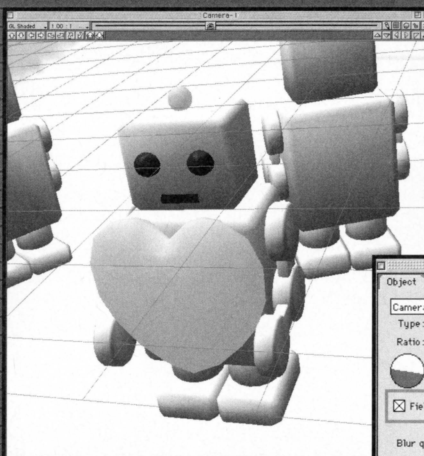


ここで、ライティングを施します。『STRATA3D』のライトはPoint、Spot、Globalの三種類がありますが、今回はスポットライトを5つ使用しています。Toolパレットの「Spot Light Tool」を選択し、編集画面上でクリックすると、スポットライトのアイコンが配置されます。スポットライトから伸びている赤いラインがありますが、これは光源の方向と影響範囲です。赤いライン上にある点をドラッグして範囲を調整します。

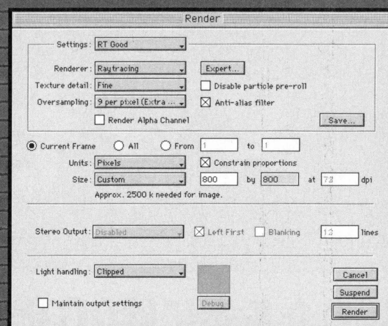


Toolパレットの「Camera Object Tool」を選択し、編集画面上に配置します。カメラアイコンをダブルクリックするとカメラウィンドウが開きます。ウィンドウの左上の矢印でカメラの向きや位置を調整します。

さらに被写界深度の効果を出すために、ObjectProrertiesパレットで「Field depth」のチェックをオンにします。







「Rendering」メニューの「Render...」を実行します。ダイアログでこのような設定にしてレンダリングします。

レンダリングが終了したら「File」メニューの「Save」で保存し、『PhotoShop』などのペイントソフトで色調補正などを行って完成です。

最後に……

本誌にはフリーのソフトが付属しているわけですが、最初は何をつくったら良いのか分らずに、せっかくの3Dソフトがハードディスクのこやしとなってしまう恐れがあったりします。

そんな時はとりあえず、身近な小物をよく観察して、コツコツモデリングしていくのがいいかと思います。

ある程度機能を理解できたら、複雑なシーンなどを作成するようにしましょう。

良い作品ができたら、オンラインの発表会などに出してみるのも良いかもしれません。

それではがんばってください！

ます。もっとも一般的なテクスチャではないでしょうか。

◆ボリュームテクスチャー

オブジェクトの内部に発生させることができます。フォグなどがそうです。計算で生成するため、解像度に依存しません。

◆ポリゴングループ

複数のポリゴンがバラバラになっていて、かつグループ化されている状態です。DXFファイルを読み込んだ際に、この状態になっている事があります。

『STRATA』ではポリゴンメッシュに対してポリゴン毎にサーフェイスを設定することができないので、ポリゴングループに変換してオブジェクトを分割し、再構成する必要があります。

◆ポリゴンメッシュ

複数のポリゴンが結合され、ひとつのオブジェクトにまとまっている状態です。

通常、ポリゴンを扱う場合はこの状態がベターです。

◆バンプ

グレイスケールの画像を基にオブジェクトの表面に擬似的な凹凸を与える機能です。モデリングでは表現しにくい微妙な凹凸を表現するのに適しています。

◆Cubic

マッピング形式のひとつで、オブジェクトの6面（上下前後左右）に同じテクスチャを平面形式で貼る方法です。名前の通り、箱型のオブジェクトに適した貼り方です。

◆Point

光源の中心から360度に光が広がります。距離によって強さを弱めることができます。電球のような表現に向いています。

◆Spot

方向性を持ち、かつ距離によって強さを変える事ができます。あるオブジェクトを狙って当てることができます。

◆Global

方向性がありますが、光が進んでも強さは一定です。シーン全体に光があたります。

PROFILE

作者：鈴木 輝也（すずき てるや）

1975年生まれ。CGデザイナー・イラストレーター。某ゲーム会社に勤務のかたわら、フリーでのイラスト作成や記事の執筆などを行っています。

URL：http://homepage1.nifty.com/teruya00/

E-mail：BYH04134@nifty.ne.jp

CD-ROM連動!! フリーソフトworkshop

『メタセコイア』編

Modeling & Text by Kino

晴れた午後にはCGを

…とある休日。買いためたプラモに取り掛かろうとしましたが、周囲の「シンナー臭い」の声に断念。準備、後片付け、完成後の置き場を考えると、プラモデルだって意外と面倒です。

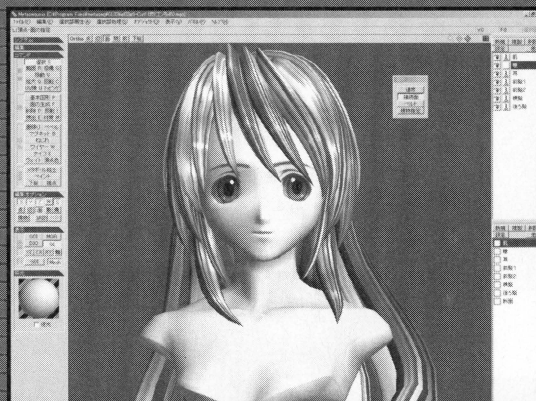
そこで今日は、準備や後片付けが必要ない未来のホビー「3DCG」で、この熱いモデラー魂を満たすことにしたのでした。

モデリング専用ソフト『メタセコイア』は、O.MIZNO氏が開発されているシェアウエアです。（注：フリー版もあります）CGで使う物体（モデル）の形状を作る専用のソフトで、作ったモデルを動かしたり、レンダリングをするためには別の「レンダリングができるソフト」を用意しなければなりません。

メタセコの特徴は、なんと言ってもそのモデリングのし易さ、柔軟さ。従来の3Dモデリングソフトよりも数段低い敷居、ファンドをこねるよりも楽なモデリング。ううむ素晴らしい。

しかも、他3DCGソフトと連係させることを考えなければフリーで使える。どちらにお住まいかは知りませんが、作者様には足を向けて寝られません。

さらに、メタセコのプレビュー画面は、テクスチャーは勿論、テクスチャの透明度（ヌキ）や頂点カラーまでリアルタイム表示できる優れ物。印刷クオリティとはいかなくても、ゲームのスクリーンショットレベルの画像は単体で作ることが可能なのです。



⬆完成イメージ。胸像にして作業量を減らす魂胆…

⬇総頂点数4643、面数4775枚（四角形込み）。これくらいならゲーム機でもリアルタイム表示が可能。

今回はその美しいプレビュー表示を生かし、メタセコ上で作品の完成としましょう。PC上で直接回せる「モデル」は、まさに3DCGの醍醐味です。

今回の製作ポイントとしては

1. 静止画（ポーズ固定）。
2. プレビュー上で、ぐるぐる回して鑑賞するために、あまり必要なさそうな部分も作る。
3. 遊びやすく、また修正し易くするため、ポリゴンはつつましくする。

の3点としました。ムービー作成を前提としたモデル作成とは全く逆です。今回のテーマは「人物」。オーソドックスに女の子を制作することにします。さらに作業量の都合から、作って楽しい胸から上だけ、胸像にする事にします。静止画だし。

女の子の胸像に挑戦！



⬆いきなりタブレットでお絵描き。今回はデザインについては何も考えませんでした。

制作に取りかかる前に下書き。特にオリジナルキャラクターを作る場合には、そのデザインは念入りに考えて考え過ぎるということはありません。

……とかいいつつ、かなり普通のデザインになってしまいました。通りがかりの通行人Aと名前をつけたくなります。

もっとも、非現実的、超個性的な髪型にしても、立体化の時に苦労するだけなので、そういう挑戦はまたの機会に回しましょう。

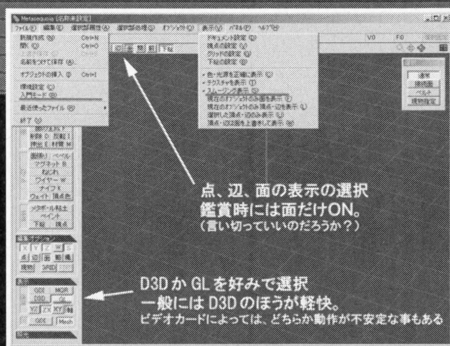
起動・設定方法

メタセコはインストール作業が不要。プログラムを解凍し、中のプログラムを実行すれば即使えます。

モデルデータをよい状態（余計なものが表示されていない、鑑賞に適した状態）にするために、メタセコ起動後に以下の部分を設定する事を勧めます。

●初心者モードの解除
（でないとスムージング表示等、メニューの一部が表示されません）

●OPEN GLまたはD3Dを選択（プレビューの表示方法です。どちらが適しているかはビデオカードによって決まります）



●スムージング表示をON

●点、辺表示をOFF（モデル作成時には状況に応じてON／OFF）

●グリッド、軸をOFF（趣味の問題）

制作上、PC上で必要になるのはキャラクターの正面図と、できれば高さを合わせた横顔の図です。この絵を作業領域の「下絵」として使用します。(フォーマットはBMPを推奨)

今回のモデリングの作業方法はきわめて単純、一枚一枚、ポリゴンを張っていくことにします。日がな一日、辺を引き伸ばしては修正を繰り返します。

この原始的とも言える手法の良い点は、特にツールの機能を駆使しないため、精神的、技術的にとても敷居が低い点にあります。頭を空っぽにして延々とポリゴンを増殖、調整しているのは、テトリスを続けるのに似た快感があります。


◯下絵をもとに目の輪郭から始める。上瞼と下瞼の面数を合わせておくとアニメ制作時に楽。

逆に悪い点は作業効率が格段に悪いこと。趣味でなければ出来ません。例えていうならポリゴンの「ドット打ち」ですね。

メタセコイアの名誉のために注記すると、よくCG雑誌で紹介される「単純なプリミティブ(基本形状)を分割、変形して形を作る」制作方法も勿論可能です。その際には、ナイフ、ワイヤ

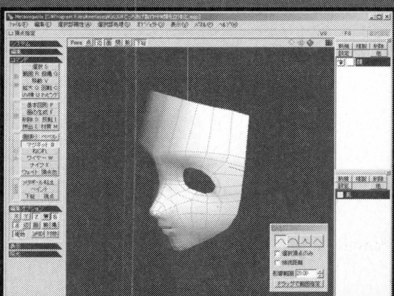

◯顔は、主に目と口とを中心にした円の流れにすると作りやすい。ミラー設定を行っているので、実際作成しているのは右半分のみ。

ー等のツールが役に立つでしょう。では具体的に作業開始。

まずは目の輪郭に沿ってポリゴンを作成。「面の生成(F)」でポリゴンを一枚作成したら、「面張り(H)」で辺をドラッグしてポリゴンを増殖させます。増えてくると下絵が見えなくなるので、プレビュー左上のボタンで「辺」だけをONにして、面は表示しないで作業を進めます。

ポリゴンを増やす都度、「移動(V)」で頂点を動かし、ちまちまと調整。

頂点を移動中に右クリックをすると、「一番近い別の頂点」にくっつく機能


◯前後への調整を行うのと同時に、面を分割しポリゴンの流れを綺麗にする。

(素直に言うとスナップ)は基本中の基本。

目、おでこ、鼻、口、あご、頬と、下絵にあわせてポリゴンを作成していき、顔の形が整ったら、隙間を「面張り(H)」で埋めます。この時重要なのが「ポリゴンの流れ」。分割ラインと筋肉のラインが一致するようにすると綺麗に仕上がります。

正面から綺麗に仕上がったら、続いてツールの移動方向をZ方向に限定し、前後に形を整えていきます。

プレビューで見易いアングルから、「マグネット(B)」を使って大まかに顔の形を起こし「移動(V)」で細かく微調整。

特に気をつけたいポイントが、真横(F1)から見た顔のラインと、あごのラ

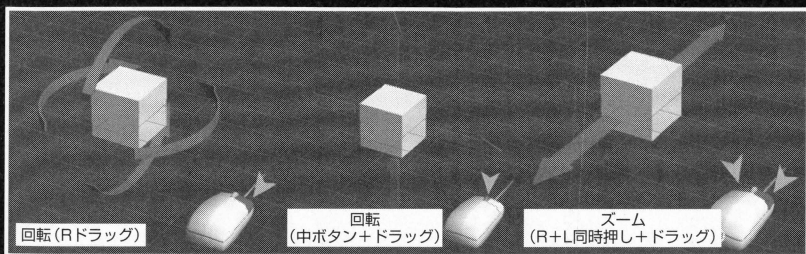
基本的な操作方法

◆プレビュー画面の操作法

①回転－マウス右/タブレットペン右＋非接触
②回転2(バンク)－Ctrl＋マウス右
③移動－マウス中(ホイール)を押しながらドラッグ
④ズーム－マウス右＋左＋マウス上下/ホイール回転/タブレットペン右＋接触させて上下
(以上の動作は、画面右上のアイコンをドラッグすることでも操作可能)
⑤パースのon/off
⑥点、辺、面の表示のon/off

◆その他、使用頻度の高い操作

真横から－F1
真上から－F2
正面から－F3
※SHIFTと同時押しで反対側からの視点になる。
視点のリセット－「表示」メニュー内、"視点の設定"をSHIFTを押しながらクリック。訳が判らなくなった時の非常手段。



パネルの説明

◆オブジェクトパネル

パーツ毎の管理・表示用のパネル。『フォトショップ』のレイヤーのようなものです。「Ctrl＋Q」で表示。

『メタセコイア』ではオブジェクト単位でスムージングされる角度が設定される。面倒な人はスムージング角を全部180度にしてしまえばオッケー! その場合、エッジを立てたい辺では頂点を分けることになります。

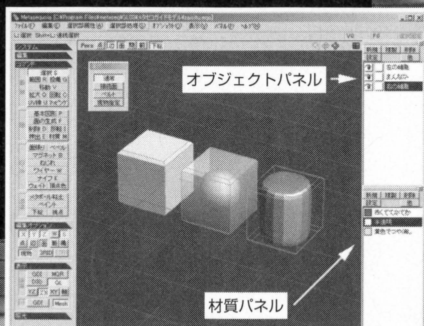
今回の作戦では、頭と髪の毛の各部を別オブジェクトに分けています。(ガレキ的分割方法)

◆材質パネル

材質とは、ポリゴン表面の色、質感のグループ。全てのポリゴンは必ず、どれかひとつの材質に所属することになります。また、材質の同じ部分には、同じテクスチャが貼られることにもなるので、注意。

色はテクスチャで何とでもできますが、反射率(てかり具合)などはテクスチャでのコントロールは出来ないので、質感ごとに材質を設定することになります。

材質パネルは「Ctrl＋M」で表示。頻繁に使うので出しっぱなしを推奨。製作中は、それぞれの材質をわかりやすいように薄く色分けしておくと楽。なお、材質の色はテクスチャに加算されるため、テクスチャで色をつけるなら最後に白に戻します。




○表示メニュー内"現在のオブジェクトのみ面を表示"をうまく使うと作業が楽になる。

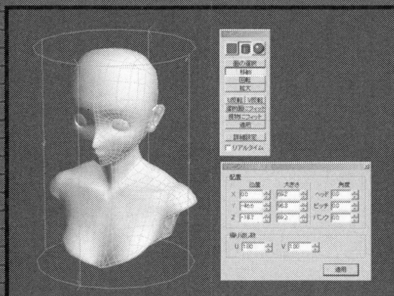
イン。製作中、真横からの顔のラインの調整を繰り返すうちに「漫画顔の横顔」はどうなってるかが判らなくなってしまったので、お絵かきツールで横顔を描き、下絵に貼って直しました。

また、あごのラインは、特定の角度で直線になり、必要以上にあごが尖って見えてしまいました。これはあごライン中央付近を後ろ（Z軸方向）に下げ、正面顔に影響しないように柔らかく修正。

顔ができたら、辺を引き伸ばして後頭部、側面のラインを決定します。隙間を埋めて坊主頭を完成させたら、編集対象を辺にして首断面を選択し（投げ縄「G」で範囲選択し、スペースキーで選択範囲を固定して作業。辺のようなつまみにくい個所をいじる時には重宝）引き伸ばして一気に首周りまで作成します。

首まで含めて横顔、頭のサイズの検討を。ここまで出来たら、立体としてのバランスを重視して調整。もう、下書きは無視してかまいません。

難関の髪の毛。3DCGでの髪の毛は主として、


○円柱型にマッピング設定。ただしこれではあごの下、肩上面が引き伸ばされてしまう。

①短冊に髪の流れを書き込む手法
②髪形を立体で起こす彫刻的手法
③毛が生えるツールを使うなどがありますが、今回は彫刻的（むしろガレージキット的？）手法を採用。

バナナのような髪の房をいくつも作り、組み合わせて髪の形を整えるイメージです。

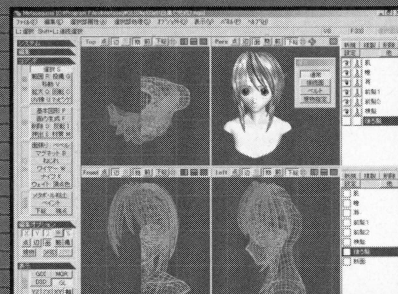
実際の製作は、大まかに短冊を作り、位置や形を整えた後にテクスチャ設定、さらにポリゴンを細分化して調整します。

解説の順序が前後しますが、大まかに形（主に縦、横の最大サイズ）が決まった段階でテクスチャ設定をすませておくと後が楽です。頂点数が増えてからのUVの微調整はとても面倒ですからね。

テクスチャ本体を描く前に、面にテクスチャ設定をします。これは「この面に貼られる絵は、この絵のここ」とその面の頂点毎に設定する、重要な作業です。

まずは材質パネル"肌"をダブルクリックし、設定窓を開きます。"模様"のファイル名指定に"FACE.BMP"と入力。テクスチャファイルに存在しないファイル名を入れると、メタセコが新規に作成してくれます。（全てのテクスチャは、メタセコのフォルダ内「Texture」フォルダに入れるのがお約束）

続いて顔のオブジェクトの面を全選択し（"肌"の材質が設定されている前提）「マッピング」を使用します。


○メタセコは3面図で作業も出来ます。精密作業、メカ物作成にはこちら？

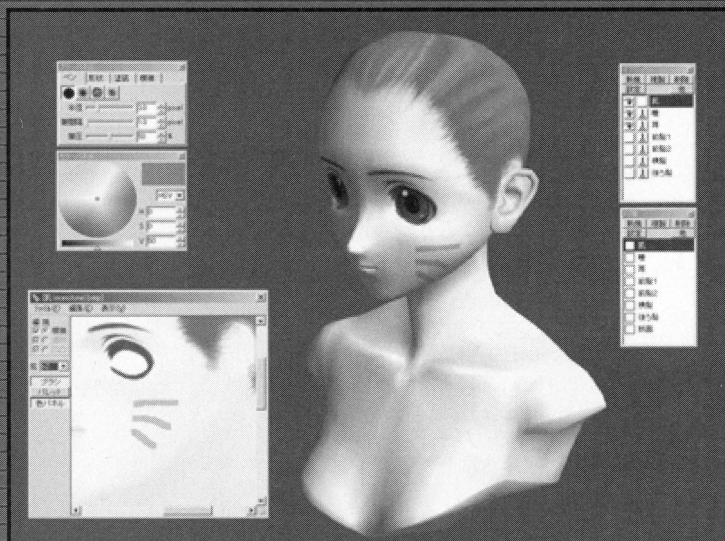
マッピング方法を「円筒」にして「選択面にフィット」させ、「詳細設定」で微調整。X軸の位置を0に、大きさを倍にして、ミラー部分を含めて全身が入るように調整します。

ここで、円筒方式ではなく平面で貼る場合には、3軸の大きさを揃えたほうがペイント時にドットが正方形で楽。

これで設定は完成ですが、まだテクスチャは真っ白なので画面には何の変化もありません。

こだわりたい人は、テクスチャが変に引き伸ばされないよう、グリッドを描いた絵をテクスチャに指定し、プラグインを使って頂点毎に位置の調整を行います。

「ペイント」はメタセコならではの痛快な機能です。まるで直接モデルに


○直接ペイント実行中。ペイントと頂点の修正が同時に行えるという強みもあります。特に顔には有効。

下絵を使おう！

「下絵」機能は作業エリアの背景に絵を表示する機能です。ガイドがわりに表示すると、いちいち悩まなくていいので作業効率が良くなります。

下絵表示の設定は「表示」メニュー内"下絵の設定"から。表示する絵を設定した後は、左上「下絵」ボタンで表示のON/OFFを行います。

また、同じように下絵を表示する方法として、大きな板をモデルの背後に作り、テクスチャとして下絵を設定する方法もあります。この場合表示のON/OFFはオブジェクトパネルで行います。


○下絵を表示しながら作業を行うことで、手早く目的のイメージに近づける。

筆で色をつけるように、マウスで直接ぐりぐりっと色が塗れます。

ペイントを開始するには、当然テクスチャの設定がしてあることが前提です。あとは、そのオブジェクトと材質を選択しておいて「ペイント」を実行します。

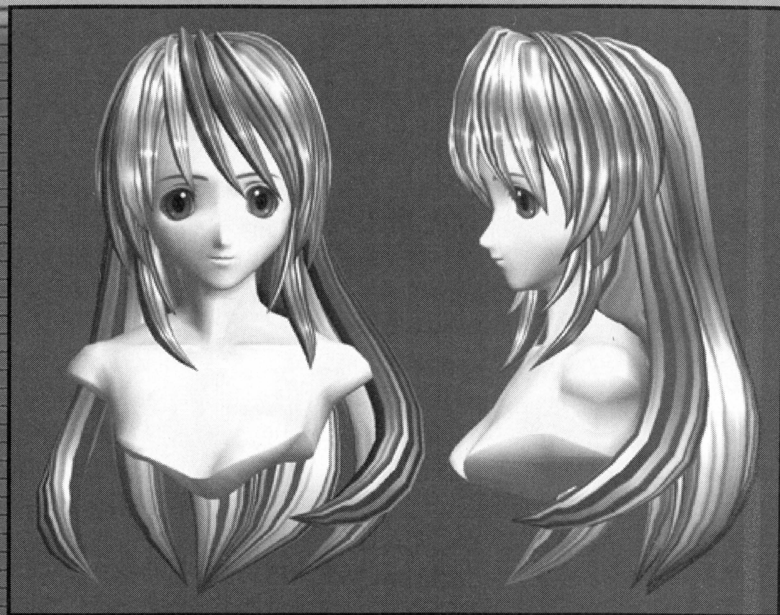
やはり作業は顔から。ここの出来いかんで以後の気合いが異なるのは無論のこと、一番最初に作ればそれだけ見直す機会も増えます。

オブジェクトは"顔"、材質は"肌"を選択し「ペイント」を使用。ペイント窓のブラシ、色パネルの各ボタンを押して各々のパネルを表示し、ペンの半径を（最初はラフに塗るため）4ピクセル、色を黒にして直接モデルに目、眉、肌色を描き込みます。

ミラーを設定した状態で作成しているので、描くのは向かって右側だけ。ブラシの筆圧のパーセントを低く（25〜50%）設定することで、適当に周囲となじませます。

テクスチャーは基本的に正方形で用意します。作業中は512ドット角、完成したらリサイズして256ドット、もしくは128ドット角にします。（テクスチャーサイズが大きいとプレビューが重いので･･･）

ペイントを終了し、他の作業に移る前には、忘れずにテクスチャーを保存しましょう。



⊃完成図。髪の毛はポリゴンを増やせばもっと滑らかな曲線になるのですが、今回はデータの軽さを優先しました。

戦いおわって日が暮れて

満足できればそこで完成。ひとしきり回して満足感に浸りましょう。実際に作成する時には、ここで紹介した順番にこだわる必要はありません。

顔ができた段階でマッピング設定、瞳を入れてペイントし、真っ先に「自分で気に入る」顔を完成させたほうが、やる気も出るというものです。

また、逆に完成した所でも、気に入らなければ思い切って削除分割、見直しをする勇気も大切です。観客は容赦ないですから。

その他ワンポイント。

キャラクターを"生かす"ポイントは主に表情（視線）、首、（今回はありませんが）身体のひねり、そして手（手首）のポーズです。完成直後の真っ直ぐ正面を向いているだけのモデルでは、見る人に何も訴えることはできません。モデルが完成したら、是非ポーズをつけてあげましょう。

さて、肝心のメタセコ上でポーズをつける方法。一口で言うと「選択して移動、回転」・・・要は力技です。

「小物をつける」のも、キャラクター性を出す有効な方法のひとつ。個性的な髪飾りやネックレスは基本中の基本です。一歩進んで、頭に動物を乗せてみるのも今のトレンドなのでは。ネコとか亀とか。

どこかで聞いたような話ですが、胸像の次は半身像。次回の記事はモデリングを中心に進めてみたいと思っています。なにとぞよろしく。



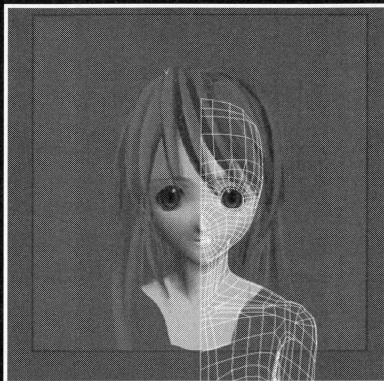
⊃これがオブジェクトの組み立て図。頭の中で構成しきれないときは、メモ、下書き。

迷った時には……

調整を繰り返すうちに、自分でもどこを直したらよいのかわからなくなってしまうのはよくある事。そんな時には、一度2Dに戻して見直しを行います。

パースを切った状態で正面からスクリーンショットを撮り、お絵かきソフトに読みこんで、「より目標に近くなるように」スクリーンショットを書き直していきます。ここで修正した部分＝メタセコでの修正ポイントになるわけです。

書き直した絵を下絵に沿って切り抜いたら、最初に書いた絵と交換するように保存。再びメタセコイアに戻ってモデルデータを修正します。



PROFILE
Kino
ゲーム業界の片隅で企画、絵、雑用を生業にしています。ホームページは
http://home.att.ne.jp/sea/fortuna/

太っ腹企画！ クリックモデルで遊んじゃおう！

クリックモデル ～ミカちゃん～

モデル制作：よしだまき

『ミカちゃんプロフィール』
名前：森川美香　年齢：中学2年生
趣味：スポーツ観戦、読書（マンガ）
愛犬ロロと海岸まで散歩するのが日課だ。

CD-ROM連動企画



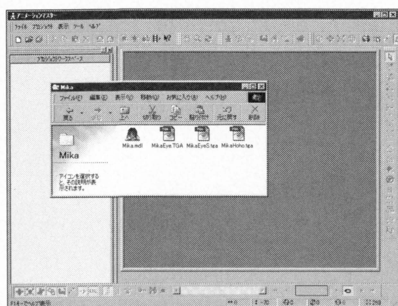
3DCGツールで簡単にポーズをつけて遊べる『クリックモデル』。今回は創刊号を記念して、クリックモデル『ミカちゃん』をCD-ROMにドドーンと収録しちゃいました。『アニメーション・マスター』（以下、アニマス）を持っている人なら、好きにポーズをつけて遊べちゃうのです。『3DCGツールを買ったけどモデリングが難しい』と思っているキミは、ぜひ試して欲しいナ。

準備

まずはCD-ROMのデータを、ハードディスクの好きな場所に解凍してください。

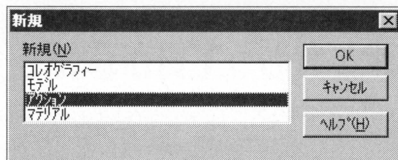
アニマスを起動して、画面にプロジェクトが何も読みこまれていないことを確認します。もし、以前のプロジェクトが読みこまれる人は、プロジェクト・メニューから『新規』を選ぶと良いしょう。

さきほどハードディスクにコピーしたファイルから、Mika.mdlのファイルを、アニマスの画面上にドラッグ＆ドロップしてください。これでクリックモデルの読みこみ完了です。

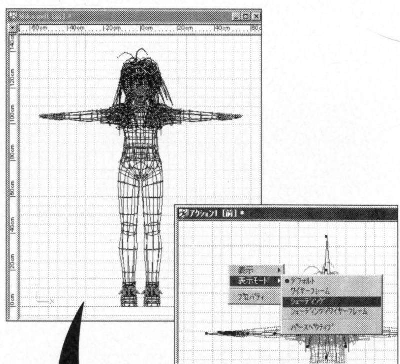


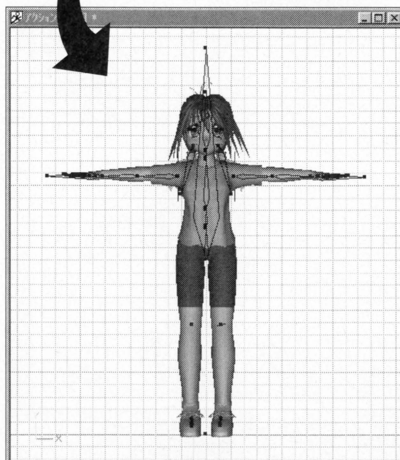
クリックモデルにポーズをつけるには、アニマスの場合では『アクション』というモードで行います。『新規(Ctrl+N)』アイコンをクリックして、表示されたウィンドウから『アクション』を選択して『OK』ボタンを押してください。

新しいポーズをつける最初の入り口が、『新規』→『アクション』だ！



そのままではラインとボーンしか表示されませんので、ウィンドウ上で右クリック（Macの場合は、Ctrl+クリック）してメニューから『シェーディング』を選びます。こうするとモデルの形状が確認しやすくなります。



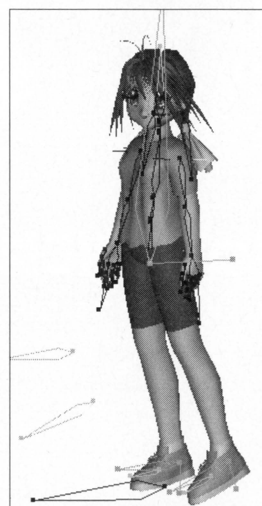


ポーズの付け方

今回収録のクリックモデルには『Hash Skelton2000』というボーンシステムを採用していますので、ポーズ付けがラクチンに行えます。インバースキネマティクスだけでは調整の難しいポーズでも、より少ないボーンだけで操作が行えるような工夫が凝らされています。

『立ち位置の調整』

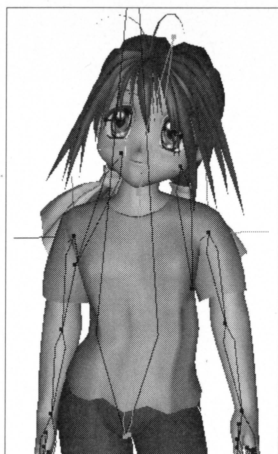
『Left Foot Target』、『Right Foot Target』、『Body』の三つのボーンの位置と角度の調整だけで、膝の曲げ伸ばしや、つま先の固定などが自動的に行われます。膝の曲げる方向は、『Left Thigh Target』、『Right Thigh Target』の二つのボーンで微調整します。



『胴体のバランス』

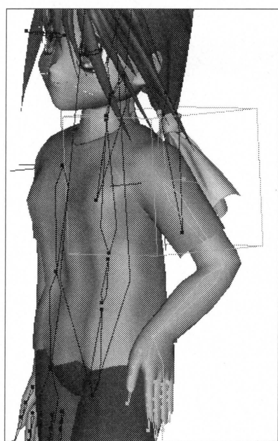
『Body』ボーンを軸として並ぶ、『Pelvis』、『Abdomen』、『Torso』、『Neck』、『Head』の五つのボーンは、それぞれ独立して動かすことができま

す。一つのボーンの角度を変えても、他のボーンの角度が影響されません。インバースキネマティクスに慣れた人は戸惑うかも知れませんが、微妙なポーズを取りやすいことに気づかれると思います。



『手と肩のバランス』

インバースキネマティクスではヒジが変な方向に曲がってしまいがちですが、このクリックモデルでは、ヒジの方向が自然になるようサポートします。また、『Left Shoulder』、『Right Shoulder』で肩の上げ下げが行え、より自然なポージングが可能です。



『視線の方向』

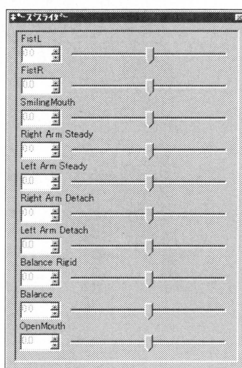
このクリックモデルでは、瞳にテクスチャが貼りつけてあります。視線の方向は『EyeL』、『EyeR』のボーンで設定します。但し、ボーンの角度は目安



ですので、何度かレンダリングしてみて、違和感の無い方向に微調整すると良いでしょう。

ポーズスライダー

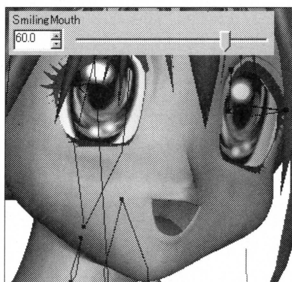
アニマスではポーズスライダーという仕組みで、最初から設定されているポーズを使ったり、ポージングをサポートする設定を呼び出したりすることが出来ます。ポーズスライダーを出すには、表示メニューから『ポーズスライダー』を選択してください。いくつかのスライドスイッチの並んだ画面が表示されます。



○ポーズスライダーはボーンだけでは難しいポーズを管理することができる。使いこなせば強力だ!

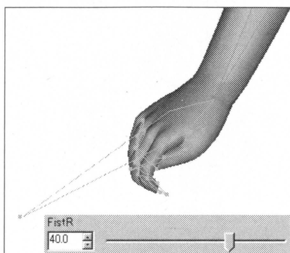
『SmilingMouth』

『SmilingMouth』のスライドで、クリックモデルに笑顔の表情を付けることができます。パーセンテージで笑顔の量を調整できます。



『FistLとFistR』

『FistL』と『FistR』、それぞれで握り拳の表情を手につけることができます。パーセンテージを調整して、軽く握った表情を出すと、グッと自然な感じになります。

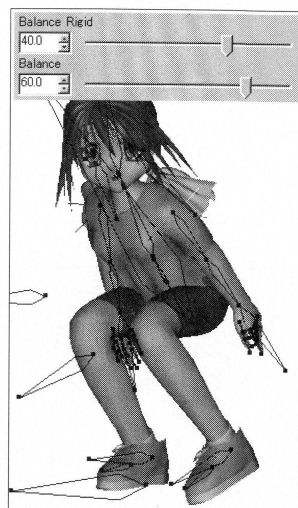


『BlanceとBlance Rigid』

『Blance』のスライドを動かすと、『Left Foot Target』と『Right Foot Target』を動かした時、『Body』の前後左右の位置が自動的にバランスされます。ただし、『Body』の高さは変化しません。

『Blance Rigid』スライドは『Blance』と似ていますが、『Body』の高さもバランスによって変化するところが違います。

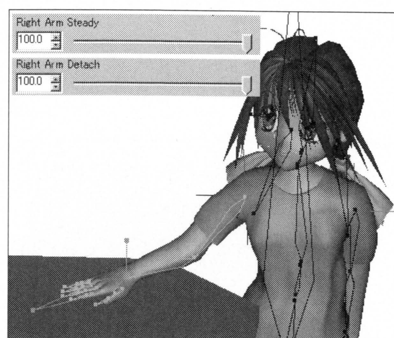
歩行などは『Blance』を使い、スキーなどの乗り物などは『Blance Rigid』を使うと良いでしょう。



『Arm SteadyとArm Detach』

『Left Arm Steady』と『Right Arm Steady』を100%にすると、腕の角度が身体の角度に影響されなくなります。スキーのストックなどを持っているときに使うとポーズ付けがラクです。

さらに『Arm Steady』を100%にした上に、『Left Arm Detach』と『Right Arm Detach』を100%にすると、手のひらの位置が固定されます。テーブルなどに手をのせて、身体だけ動かす場合に使うと良いでしょう。



操作の基本はここまで

さあ！次のステップへGO!

クリックモデルで遊ぼう①
モデル改造 SDキャラにしてみよう！

いけいけ、ＳＤキャラクター！

改造人：KRJ

キャラの可愛さを前面に

今回のテーマはＳＤキャラ。

ディフォルメ体型への改造にはパッチ構成を変更せずに作業しました。

『アニメーションマスター』の場合、大まかに変形させる時はトランスレート、ローテート、スケールモード等を使うことになります。このあたりは、基本的には特に難しいことはせずに、繰り返し繰り返しコントロールポイントをいじくりまわすだけですね。いじいじ。



よしだまきさんの元モデルから眼や口の形状などは特に変更していないのですが、ディフォルメに映えるように比率は少しづつ変えています。

顔のパーツの比率を変えたいときはディストーションモードが便利。

こういったキャラクタをディフォルメ改造する時は

1：目を少々大きくして位置を外側にずらす

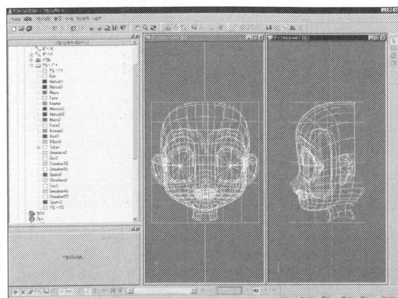
2：頬から下の部分を上下につぶす

3：口の位置を上げる

などすると可愛くなるようです。

さらに

4：納得が行くまで根性入れて微調整を続ける。



⇧キャラは顔が命！　じっくり調整しよう

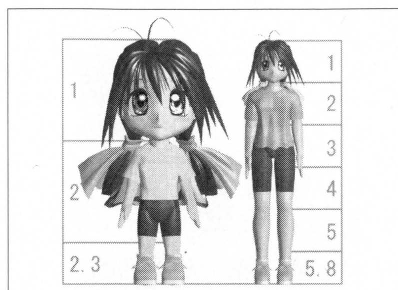


⇦ＳＤ化してしまえばこんなもの♪　ガレージキットなどでは怖くてできない改造も、３ＤＣＧであれば挑戦できるよ。

だけ。やはりこれが一番重要ですね。最初からモデリングするわけではないので、観察しながら調整＆調整。

頭身をディフォルメすると極端なポーズは取りにくくなるので注意します。今回は可愛さを前面に出したポージングにしました。キャラクタ性を考えてポージングしましょう。

ディフォルメ体型であってもリアル体型であっても、ポージングする時には重心の位置と手足の力の流れに注意しなければいけません。



どんなに上手くモデリング出来てもポージングが良くないとキャラクタの魅力は激減してしまいますからね。

頭身比率はこんな感じになります。ディフォルメ体型の頭身には“コレでなきゃダメ！”という決まりは特にありません。好きな頭身にして構わないと思いますよ。でも、普通は2頭身～4頭身くらいになるでしょうね。今回のモデルは約2.3頭身にしました。

元になるモデルデータがあるとやっぱり、改造は楽です。皆さんもがんばってチャレンジしてくださいね！

One Point！

頭身の高いモデルをディフォルメ体型に改造する時のキモは可愛さだ！
可愛さの演出のためなら親をも売る覚悟で行こう!!!

クリックモデルで遊ぼう②
モデル改造 コスチュームを変えてみる！

クリックモデルの暗黒面へようこそ

改造人：Masamune

レッツゴー!! 魔改造！

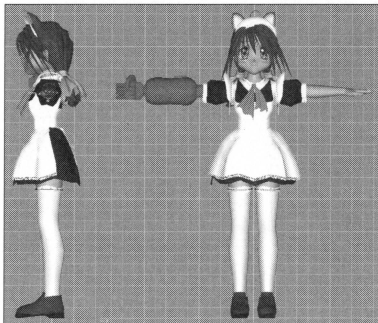
そりゃもう好き勝手にやって良いとのことでありますので、行ってみましょう、魔改造！

そしてその結果がこれであります！ どうですか、この耳、この服、このパンチ!!

なんですと!? まだですか、まだまだ物足りませんか!!

いえ、最初はドリルだったんですけどネ！ 諸般の事情でボツりました。でもパンチもグーです。パンチですから。

それなりに凝ってるように見えますでしょうか？ 具体的にはメイド服とか、あるいはメイド服とか。あと、ちょっと変わったところでメイド服とか。ですが、割と簡単な改造なのです、これが意外と。



全身図。右手のロボットパンチがミソ。

衣装とかはベースをいじっていくと結構できてしまうのですね。詳しくは図を見ていただくとして、コツは「すでにある形」をうまく利用して作っていく、ということですね。それが「改造」。

一から新しく作ったのは右腕くらいのものです。あと耳とか小物。パンチは自作しないといけないのですが、この腕は適当な断面を、くるりと旋回させて作ります。拳は地道に作ります、ここは課題と申しますか。…だからドリルが良かったんです！ ドリルが！

付け加えたパーツはボーンに割り当てましょう。でないとポーズに付いてきません。

上半身は、それぞれ対応する箇所の"～ Geometry"という名前が付いたボーンに、脚はそのままに割り当ててください。

ちなみに、スカートは別にボーンを入れた方が楽です。この辺は柔軟に、かつ恐れずにチャレンジしてください。

あとは適宜、テクスチャを張ってやるだけでかなり見栄えが変わってきます。

一見大改造のようですが、あらかじめプランを組んでおくと比較的簡単に改造できてしまいます。改造自体は半日くらいでできました。一から作ると大変ですけど、ベースがあると楽ですよね。

みなさんも容赦無く改造しちゃってください。じゃ！





ちょっとしたアイデアと改造で、こんなに違ったモデルになるぞ。楽しい改造ライフを楽しんでくれ！

今回の改造

【Tシャツをメイド服に大改造】

1. 首まわりを押し出し、衿に
2. 肩口を押し出し、フリルに
3. 袖を膨らませる
4. 袖口を押し出し
5. 腰のラインを押し出して帯に
6. 裾を押し出して重ね、スカートに
7. 髪のリボンをコピーして胸のリボンに
8. 腿のラインを押し出してベルトに

最後に、部分ごとに色を変えて出来上がり

One Point！

いまある形を大切に。
素材の持ち味を最大限利用する、それが「改造」。

クリックモデルで遊ぼう③
モデル+ジオラマを作ろう!

ムービーを作るためには背景が必要だ

改造人：Masamune

■イメージを決めよう

今回は作者(よしだまき氏)の要望で、「海辺のシーン」を作ることとあいなりました。

海と申しましても広うございますが、日本海の荒波や波涛逆巻くインド洋ではなく、ふつーの海水浴場といたします。

■舞台を作る

さて、まず必要なのは海です。そして砂浜。つまり背景です。このあたりは凝り出すときりがないのですが、今回はざっと作ってみましょう。

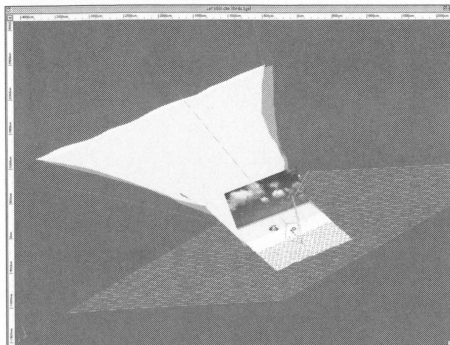
まず、ごく簡単に大きな板を置いてみます。それだけでは板にしか見えません。だって板だから。

少々手を入れてみましょう。まず砂浜ですが、大まかに起伏を付けます。

そこにマテリアルで軽くノイズを乗せますと、砂っぽい、ざらざらした感じが出てきます。照明を強くすると、この辺は見えづらくなりますので、少々きつめにかけておいた方がよいでしょう。これに限らず、質感の設定は最終的なバランスを見ながら決めていくことになります。

さて、次は海ですが、簡単に考えると「波状の透明な板を置く」となります。

まずは砂浜と同じく、ざっと起伏を付けますが、あまりやりすぎると遊泳禁止になってしまうのでほどほどに。特に波打ち際は平坦ぎみにして、砂浜が下から少しだけ透けて見え、白っぽくなるようにうまく重ねてやります。



⭘どうせパソコンの中のこと。ケチらないで、ズバっと大きく作ってしまおう。

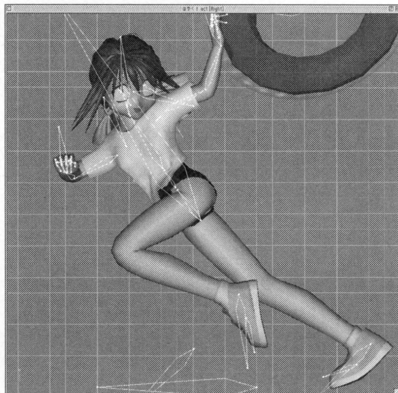
水平線が近すぎると遠近感が狂って明らかにウソっぽくなりますので、海は思い切って大きくしましょう。これで大体700m程度の大きさがあります。でけぇ。

空は市販の素材集から画像を持ってきます。なかなかそのままで使える画像は少ないのですが、こういった水平線の画像などは比較的手に入れやすいのです。水平線のあたりがうまく重なるように背景として配置します。

■キャラのポーズと配置

キャラクターのポーズを決めます。背景とどちらが先でも構いませんし、実際には両方をいじりながら同時に進めることになります。なんにしてもはっきりとしたイメージをもって進めましょう。

今回は元気なキャラということで、走り出すイメージにしました。それでいて顔はこちらに向けたかったので、身体と首はかなりひねってあります。

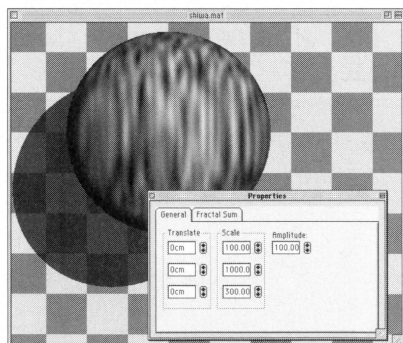


衣装はスパッツから水着に変更しました。これはカラーを割り当てる部分を変えるだけでOKです。Tシャツも色を変えて、黄色にします。靴の色とあわせて、水着の紺および海と空の青とコントラストがきれいに出るようにしました。このあたりはいつでも変更ができます。シーンの構成を見て、良さそうなカラーを探してみてください。

Tシャツが平坦だったので、シワを付けて濃淡と動きを付け加えます。画像をバンプマップで貼るのもよいですが、こういった不定形の物に貼るのはやや煩雑ですので、マテリアルでやってみましょう。

白黒のノイズだけのマテリアルを作成します。そしてノイズを拡大し、さらに縦方向に大きくします。すると布の皺っぽくなってきます。それをTシャツの部分に適用して、「バンプとして適用」にチェックを入れます（色ではなく、凸凹として適用される)。すると、大きな皺のようなバンプとなります。

バンプの数値は適宜合わせてみてください、少し大げさなくらいがちょうど良いでしょう。



⭘バンプマップは擬似的に凹凸を表現する。大きな戦力だ。

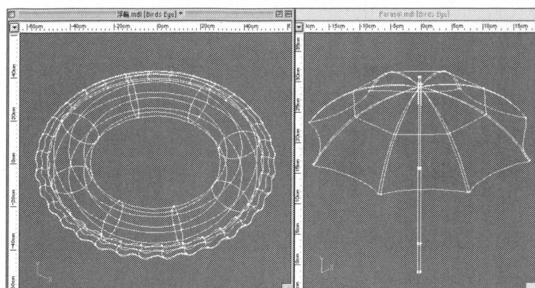
ポーズが出来たら配置してみます。そこでまた、画面とあわせてポーズをいじりましょう。

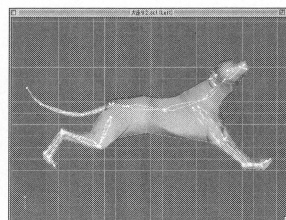
アクション画面とコレオグラフィ画面を何度も行き来して試行錯誤するうちに、だんだんとこなれてきます。

■小物の配置

海辺のアイテムとして、浮輪とパラソルを小物として作成します。浮輪は、丸を書いてくるっと旋回します。さらに外側のラインを押し出して、ひらひらを付けてやればOK。水玉は画像を貼ってもいいのですが、ここは手軽に、マテリアルでやってみましょう。

マテリアルのプラグインから、ToonNation→Spotsを選びます。これ





『アニメーションマスター』のディスクには、こういったデータが多数収められている。鑑賞するだけでも楽しいぞ。

を浮輪の胴体部分に適用してやると水玉模様になります。簡単ですね。色や透明度は様子を見ながらいじってみてください。

パラソルは半球をちょっとつぶして角を付けて、棒をさしてできあがり。

どちらもあまり自己主張しないように、背景と同じく青ー白系統でまとめてみます。

これだけだとまだ淋しいので、飼い犬をCD-ROMから呼んできます。

同じくポーズを付けて配置。白黒ぶちなので色合い的には問題ありません。

照明

夏の海辺なので、全体に明るくします。

カメラの「グローバルアンビエント」を上げて､シーン全体を明るめにします。

ライト自体は3つあります。

まず真上からの直射日光ですが、これは「サン」のライトを置いて照らしてやります（ライト1)。大きな範囲を照らすにも、まずこれがよいでしょう。

しかしどうしたことでしょう。これでは影がキツすぎてこわい顔になってしまうではありませんか。



幸い、ライトごとに影の有り無しをON/OFFできるので、このライトは影を落とさないようにします。ですが影がないと変なので、別に影用のライトを置きましょう。

影は後で描いてもかまわないのですが、できるだけCGツール内で完結していた方がいいことは言うまでもありません。

画面のうまいところに影が落ちるように、ライトを配置します（ライト2)。

晴天の昼間らしい、輪郭のはっきりした影を一定の方向に落とすには、やはり「サン」タイプが無難です。屋外で光源は太陽だけですから、影を落とすライトはこれだけでかまいません。

さらに､砂地からの反射も考えて､下方向から照らしてやります（ライト3)。このとき、地面の影が落ちる部分が別のライトに照らされていると明るくなって影が目立ちませんから、そこはうまく外します。これは「クレイグ」タイプで、方向と範囲を指定してやるとよいでしょう。

このようにライトのタイプと影の有無を使い分けて、見せたいところを隈なく照らしてやります。

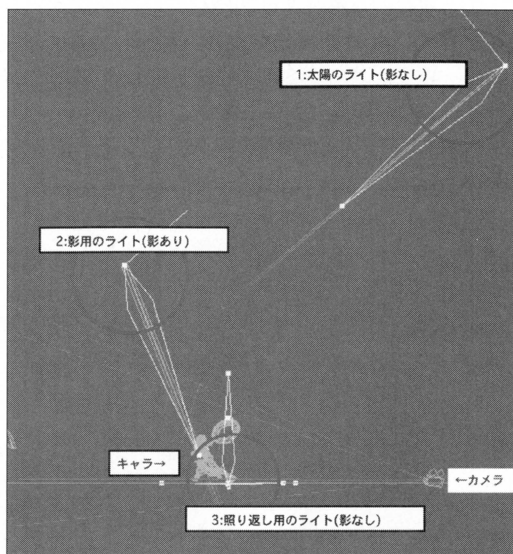
それぞれ軽く色を付けたりしてやると陰影が豊かになり、CGくささを薄めることができます。

カメラ

さて、シーンが決まったところで、撮影に入ります。

今回は「動き」を大事にしたかったので広角気味にしてみました（遠近感をややきつめに)。

地面ギリギリくらいの下の方から、あおるようにして見ています。それだけだとちょっと面白みに欠けたので、さらにカメラを傾けてみました。



レンダリング

さて、ついに最終画像として出力します。今回は設定しませんでしたが、モーションブラー（動きによるブレ）や被写界深度（ピントが合っていない所はボケる）などを使うと、またおもしろい絵が作れます。やりすぎない程度にかけてみるとよいでしょう。

しばらく待つと出来上がります。

じっくり見直して、ダメならやり直し、良ければちょこちょこと修正をいれましょう。

できるだけ修正はない方がいいのですが、ちょっとしたところは後でなおした方が楽ではあります。

あとは全体のトーンやカラーバランスを整えてできあがり。

今回は上の方を空けてありますので、文字などを配置してやってもよいですね。季節外れの暑中見舞いとか。南半球宛に。

いかがでしたでしょうか。
今回は一枚の静止画だけでしたが、これを使ったオリジナルのストーリーや、そしてアニメーションなど、3DCGにはこの先、まだまだたくさんの可能性が広がっています。

みなさんもクリックモデルのいろいろな可能性を楽しんでください！

これが夏のビーチの完成図…って、本文の内容とキャラが違うやん！　こけてどーする、こけて!!



mika.tga；『2000(c)Maki Yoshda,Masamune』

Making of D-cute
Rei & Asuka

work & text by YAMAG

『Shade』で魅力的なキャラクターを作り続けるYAMAGさんにお話を伺ったぞ！



最初に……

オス！塾長のYAMAGだ！今月も四露死苦！ってそれは他誌のコーナーじゃん!!

すんませんYAMAGでございます。7月にe-frontierより発売された『3D綾波レイ』も大好評らしく、ウレシイかぎりです～。

あ、今『3Dアスカ』は？って言いましたね？　グウゥ…。

イヤハヤ、この本が出てる頃には発売されているはずだと思いますが…。

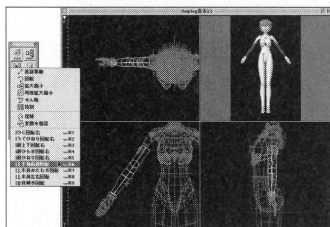
それはさておき（笑）、今回の特集で掲載したCGグラビアは、データ集に収録されているものを元に改造して作りました。本当のYAMAG版レイ、アスカはこうだ～！って感じです。

というわけで今回のメイキングは、ゼロからモデリングした記事ではなくデータ集をどうやっていじって遊ぶかという点で解説しましょう。

製作の流れ

製品には基本形状となる棒立ちの状態のものがコスチュームごとに入っています。それを読みこみ、関節を設定していけばポーズがついたキャラクターになるのです。

とはいえ、初心者のみなさんはゼロからのポージングを行ってもなかなか難しいと思うので、シーン形状に含まれているポーズ付けされたものをいじっていけばやりやすいと思います。



CD-ROMにはこうした形状のデータが収録されています。人体造形の参考にぴったりです。

僕の場合もパッケージの絵になっているモデルのデータを基本にして制作しました。（アスカも同じくパッケージ用のシーン形状を元にしています）

それでは具体的なポーズ付けの仕方を解説しましょう。

腕を上方に上げたいとしたら、腕の自由曲面を選択してからツールパレットの「MOVE」から肩の回転ジョイントを選択し、四面図上でドラッグすればIK（インバースキネマティクス）が働いて動かすことができます。

しかし、実際の所『Shade』のIKはイマイチ使いづらいのです。

ここは、いっぺんに動かそうとせず、関節一個一個を設定していった方がいいでしょう。僕もそうやっています。

最終的には指の関節一つ一つから足のつま先まで全て設定していかなければならないのでちょっと大変な作業ですけれど……。

ポーズ付けが終わったらカメラアングルやライティングを設定し、レンダリングです。この辺については今回は具体的な解説はしません。

こんな流れでやっていけば、あなたオリジナルの3Dレイ＆アスカのCG画像を作ることができます。

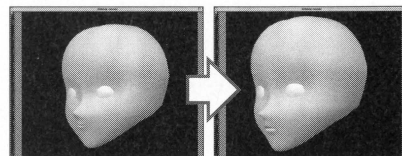
レイの製作

次は今回のビジュアル用に具体的にどこを改造したかを解説しましょう。

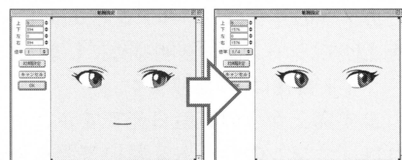
まず、顔の形状を修正。製品のレイには口があいている形状はないのでそれを制作します。

できあがった形状は口周辺の線形状を増やしたためシワだらけになっています。そこでポリゴン化。シワがどうしても取れない時には思い切ってポリゴン化してしまいましょう。

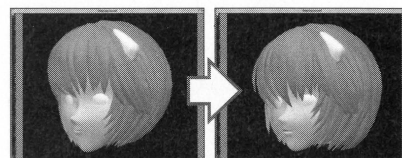
一気に解決できます。ポリゴン化したあとにも多少修正が必要になると思いますが、ベジェをチクチクやるよりは効率的です。



次に顔のテクスチャの修正。ヒトミの部分を描きなおしました。それと口を開いた状態にしたのでテクスチャの口の線を消してます。

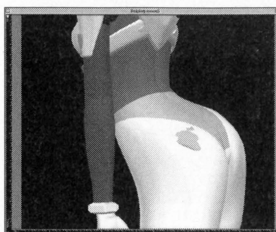


髪の毛は貞本さんのイラストっぽく乱れた感じにしてみました。全体的に若干長めにし、束も2、3本追加。

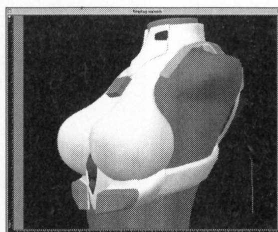


体に関してはポーズ付けしたことによってはみ出したりつぶれたりしたところを修正。製品の形状は関節をすべて動かせるという前提で制作しましたが、このような場合には、肩や足の付け根あたりは絶対無理が出てくるのでちょっとキツめなポーズになった場合修正が必要になってきます。

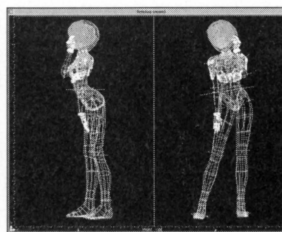
あとは胸の形を自分の好みでボリュ



はみ出し部分の修正



ムネのボリュームアップ!!



全身のポーズはこんな感じ

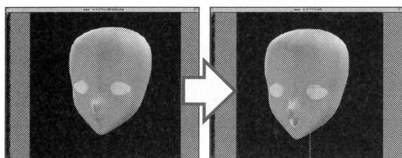
ームアップ（笑）。ツンとあがった感じにしてみました。製品版では14歳らしくひかえめにしています。

ポーズは、貞本さんの画集のどれかを参考にしましたが、そのまんまっていうわけではありません。イメージとしては髪の毛をいじっていた彼女に誰かが声をかけて、振り向いた瞬間ってとこでしょうか。ちょっとエッチっぽい感じにしてみましたがどうでしょう？

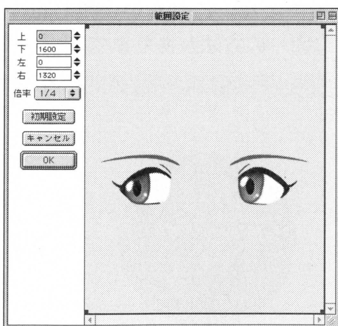
アスカの製作

今回作るビジュアルは優しげな表情にしたかったので、アスカの形状集に収録されている、初登場の黄色いワンピースの顔形状をインポートして使用してみました。

その後レイと同じく形状をポリゴン化し、口と鼻あたりを若干修正。ポリゴン化した方がやわらかい感じになると思います。

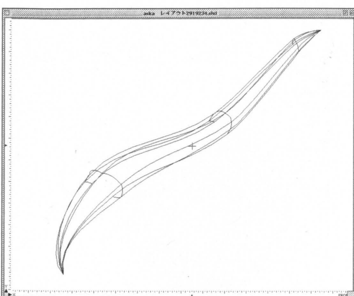


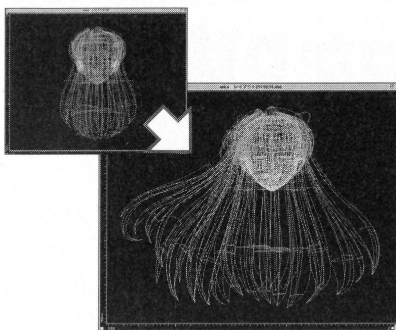
顔のテクスチャは全部描き直して、貞本さんの絵に近い感じに。（この方がアスカっぽいと思うんだけど製品版の監修ではNGだったんだよね…）



今回のアスカ最大のリメイクが髪の毛の形状です。まず、前髪周辺のボリュームアップ。束も追加しています。後ろ髪は、風に吹かれた感じにするために全部作り直しました。（かなり大変だった…）

流れを意識したスプラインを描き、それを自由曲面に入れて立体化。配置していきます。





後ろ髪は大きく分けて3つくらいのパートに分かれていますので、それらの流れも無視せずに配置します。

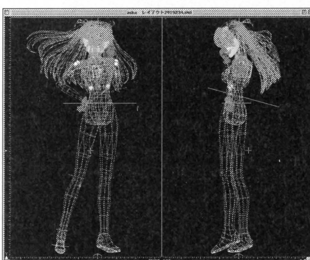
質感も製品版とはだいぶ変えてあるんです。毛先はアヤナミと同じくトリムマップを施して細かくし、全体的にバンプマップで強めにスジを入れました。

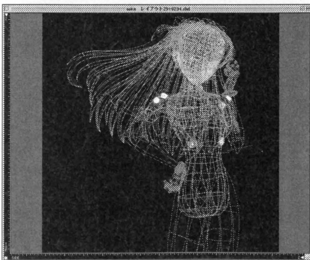
最近のガレージキット並の髪の毛に仕上がったと思うんですがどうでしょう？

身体はレイと同じような修正内容です。はみ出した部分や胸のライン修正をまめに行っていきます。

それを腕の形状が棒っぽい感じだったので腕を曲げたときの筋肉を意識して調整しました。

ポーズはガレージキットフィギュアを参考に、なんか照れくさそうなアスカにしてみました。劇中の元気いっぱいのアスカも良いけれど、こんな雰囲気もいいでしょう？





◆風にたなびく髪が美しいポーズ。この表現のために髪は新造となったがその効果は十分にあったようだ。

仕上げ

全体的にやわらかい感じに仕上げたかったので、ソフトシャドウが適用できる分散レイトレーシングでレンダリングしました。G3の500MHzマシンで一枚につき二日ぐらいかかったです。『Shade』の仕上がりはきれいで良いんだけど遅いんですよね…。

他ソフトのようにシャドウマップが使用できれば半分以下の時間ですむと思うんだけどなぁ…。

できあがった画像は細部までよくチェックして、ゴミがあったり変なところはレタッチしています。さらに、僕の場合は生レンダリングの絵というのはどうも気にいらないので色調やコントラストも調整。背景は特に作る予定はなかったんですが、ベタではさみしかったので『フォトショップ』の雲模様フィルタで作った画像にネルフマークを乗っけて完成としました。

製作を終わって

7月「レイ」、8月「アスカ」と立て続けに出す予定だったエヴァンゲリオン3D補完計画なのですが、他の仕事で超多忙になってしまい、アスカの発売がのびのびになってしまいましました。楽しみにしてた方には申し訳ないです！

この本が出る10月中には出てるはずですので是非買ってくださいね。

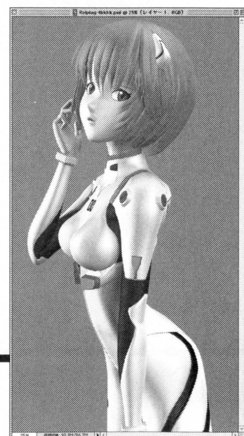
先日、発売元のe-frontierに行ったときにレイのアンケートはがきを見せてもらったら、意外と男性キャラを出してくれって要望が多いのに驚きました。「シンジ君が欲しい！」とかね。

たしかに男性キャラのデータって出てないですよね。時間ができたらやってみようかしら。って実は二年前ぐらいにカヲル君を作ってたから出せなくはないかも。

それと、発表の場が欲しいというのもありました。確かに作ったものは誰かに見てもらいたいですよね。わたしもそう思う人間なのでe-frontierには言ってあるんだけどなかなか難しいみたいです。

本誌に読者投稿のコーナーでも出来たら送ってみてくださいね。載せられるように働きかけますんで。

みなさんも今回のリメイク記事を参考にしてデータ集を改造し「俺アヤナミ」「俺アスカ」を作ってみてください。



Shade早わかり講座

セルの風味に！

最近流行りつつある3DCGのアニメ風レンダリング（セルシェーダー）。TVアニメ「ゾイド」にも本格的に採用されているのは有名です。

アニメ風レンダリングは現状で各3Dソフトに標準で搭載していたり、別売りのプラグインで再現できたりするものが増えてきました。

本誌創刊号の記事でも、ねことむ氏（Lightwave3D）やKRJ氏（animation master）がハイクオリティなセルシェーダー作品を作っています。そんな中、なんで『Shade』ではできないんだろう……とお嘆きのあなた！　ちょっとした工夫で標準でもいい感じのアニメ風レンダリングができるんです。

というわけで今回は「アニメ風レンダリングをしてみよう！」と題してTIPSを紹介していきましょう。（カラーで紹介できないのが残念ですが…）

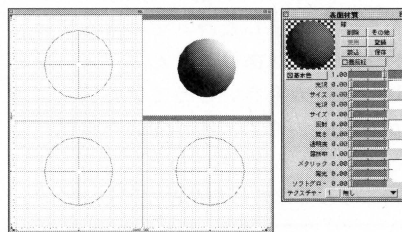
※輪郭線をつけるにはR4パーソナル＆プロ対応の『anime shader』プラグインが必要。（『Shade』R４のCD-ROM内に添付）最新版はここからダウンロードしよう。「ゆむのみゅんなページ」(http://www8.freeweb.ne.jp/computer/yumu/)

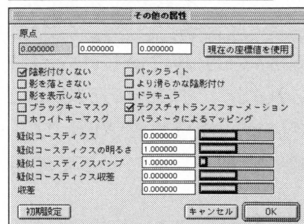
まずは実験

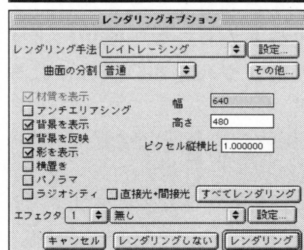
適当な大きさの球オブジェクトを作成し、表面材質を新規に作成。今回は基本色を赤にし、光沢も0にする。

次に、表面材質の右上「その他」の中にある「陰影付けしない」にチェックを入れる。

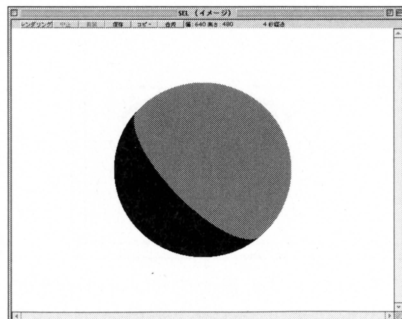
この状態でとりあえずレイトレーシングレンダリングしてみる。その前に、背景を上下とも真っ白にして、レンダリング設定の「影を表示」「背景を表示、反映」にチェックを入れておきましょう。

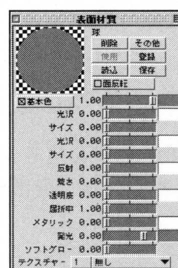




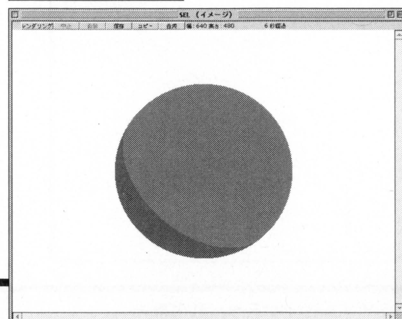


さて、レンダリング結果を見ると、暗い部分が真っ黒でアニメ調とは言い難いんですよね。これをいい感じにするには二通りの方法があります。





一つは、表面材質の「発光」を使う方法。まず、発光のカラーに基本色をドラッグして同じ色にする。で、発光の値を0.80ぐらいにしてレンダリングしてみま





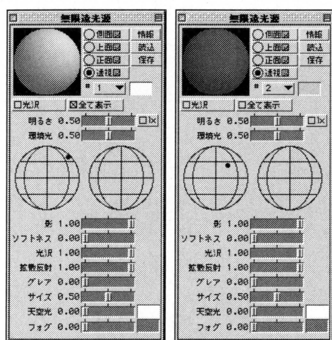
こんなイラストもセルシェーダーで出力したものなのだ！信じられるかな？

しょう。これでとりあえずアニメ調になりました。

しかし、色味によっては暗い部分がどす黒い感じになってしまい、あまりいい結果が得られません。

で、もう一つはライティングでアニメ風に見せる方法です。こちらのメリットはテクスチャマッピングをしたものもアニメ風にレンダリングされること。さらに、影がどす黒くなるのも回避できます。

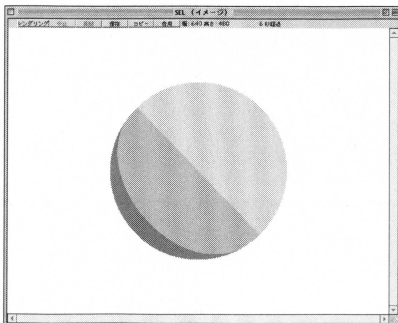
まず、先ほど設定した表面材質の「発光」は無効にします。次に、無限遠光源の1段目を、明るさ0.50、環境光0.50、影は標準の1.00のままにしておきましょう。さらに2段目も同じように設定。ただし、光源の位置を1段目より若干ずらして、光源に淡い色を付ける。どんな色でも良いのですが、今回は薄いピンク色をつけておきました。



◆光源設定画面。ライティングは絵づくりでかなり重要なパート。セルシェーダーの場合、明るさの合計値1.00を超えないように設定しよう。

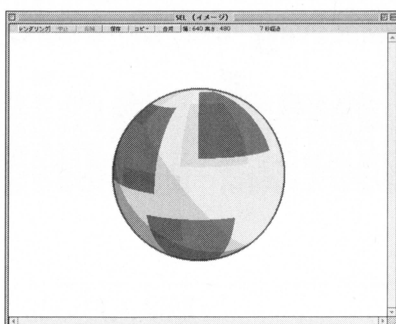
それを先と同じ設定でレンダリングしましょう。光源を二つずらして設定したので2段の影が付き、よりアニメ風な仕上がりになったはずです。

2段目の光源に色を付けたことによって暗い部分も、あまり黒ずんでいません。



テクスチャ画像を貼った場合のレンダリング画像はこちらです。発光ワザでテクスチャを貼ると全体的に同一色に光ってしまうので、このような段の付き方にはなりません。

ライティングで注意しなければならないのは、光源を増やしていけば、陰影の段階が増えるのですが各光源の明るさの合計値が1.00を超えると一番明るい部分が白飛びしてしまうことです。



『anime shader』の出番

さて、先の解説ではオブジェクトにアニメ風な陰影がついていたものの、アニメのお約束である輪郭線がついていませんでした。それを実現するのが『anime shader』プラグインです。

ただしプラグインということは、残念ながら『my Shade』や『Shade debut』ユーザーは使えません。

さらに、『Shade』の標準インストールでは『anime shader』はプラグインフォルダに入っていないので、自分で入れる必要があります。

さて、使い方はレンダリングオプションのエフェクタにあるアニメシェーダを選択し、レンダリングするだけです。デフォルトでちゃんと輪郭線がつきますね。

設定ボタンを押すと、詳細パネルが出ます。ここでは線の太さ、色、輪郭を出す強さを調整できます。

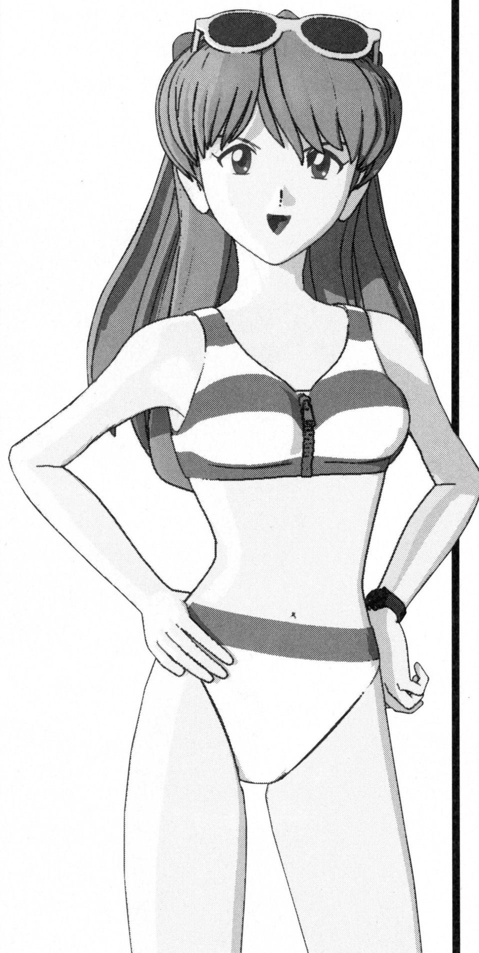
しかし、この設定の数値はなかなかの難物です。というのも、どんな画像にも当てはまる最適な設定というものは、存在しないようなのです。

モデリングの精度、ライティング、レンダリングサイズ次第で変わってしまうためです。

今までの僕の経験では、線の太さ1.2、輪郭強度0.9ぐらい。実際ほしいサイズの2倍でレンダリングして後から縮小。これが比較的きれいになるようです。

次に下の項目を見ると『色調変更』というものがあります。実はこれにチェックを入れると、このプラグインでもアニメ風に段階を付けることができるのですが、やってみるとわかるとおり、単にスミのせしてるだけなので真っ黒な絵になってしまい、使い物になりません。

先の解説でアニメ調にレンダリングするテクニックのほうが、汎用度が高いですね。



おわりに

実は今回紹介したアニメ風テクニックはフェイク（にせもの）です。アニメ風に段が付いてみえるのは陰（SHADE）でなくて影（SHADOW）なのです。

ライトを2個3個違う位置に配置して色の付いた影を付けてそれっぽく見せています。でもセルシェーダー風に見えなくはないので、いいんじゃないの？　と紹介しました。

これはこれで僕自身も面白いと思ってるので、昔、作ったものなどをセルシェーダー化して遊んだりしています。

読者のみなさんもかっこいい『Shade』製セルシェーダー作品ができたら「CGホビー」誌まで送ってくださいね！

※そうそう、ゆむ氏が本格的な『Shade』用セルシェーダープラグインを制作中とのことらしいので期待して待ちましょう。

Profile

YAMAG

生年月日／1972年12月29日生まれ　男子

血液型／やぎ座のA型（人にはB型でしょ？と言われる）

生息地／東京渋谷区在住（新宿、渋谷の電気屋に出没多し）

ちまたでは美少女モデラーって言われてるらしいけど…ほんとはメカモデラーなんだよ～!!

Making of D-cute
Hand maid メイ

work & text
by
ねことむ

メイいっぱいLW！

まずは「CGHOBBY」創刊おめでとうございます。模型雑誌でもなく、はたまた3DCGの技術解説本でもない、3DCGをホビーとして扱うヴィジュアルメインの雑誌が出るなんて、数年前までなら呑み話のネタで出る程度の現実性の薄いモノでしたが、今や冗談でも何でもないんですねぇ～。いやー、凄い時代になったモノです。

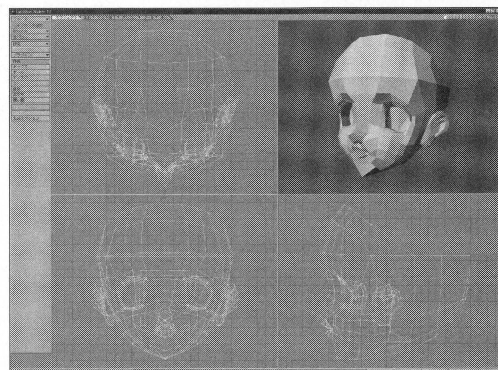
そんなオモロ雑誌で、ロボットでメイドで山本麻里安なヒロインことサイバドール・メイを作らせて頂きましたねことむと申します。今後ともよろしくね（今後も雑誌が続く事を期待しつつ）。

顔は人形の命

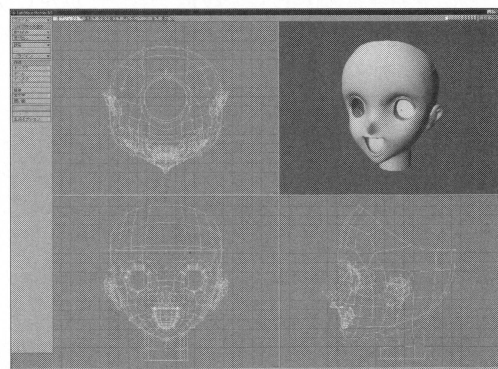
さて、何はなくともまずは顔作りからです。僕がキャラ物を作る時は少ないポリゴン数で作った「顔の素」を使って作業を進めていきます。ガンダムやガンガルの様なロボットの顔と違い、人間の顔の場合は「目と鼻と口がそれぞれの位置にそれぞれある」というお約束は変わらないので（まれに額に目があったり角が生えてたりしますが）、こういった顔の元をあらかじめ用意しておくと作業の効率化と簡略化がでいきます。

これを『ライトウェーブ』のSubpatch(メタヌーバス)を使って必要に応じてポイントを増やしたり減らしたりチョコチョコ移動させて似せていきます。

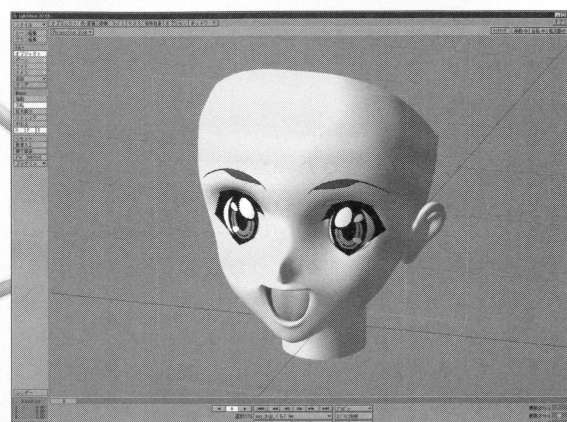
大体の形が整ったら『フォトショップ』でテクスチャーを描くためにポリ



こういった素体からおこなうと、モデリングが効率よくすすめられる。3Dの利点の一つにパーツの再利用の一つがあるだろう。

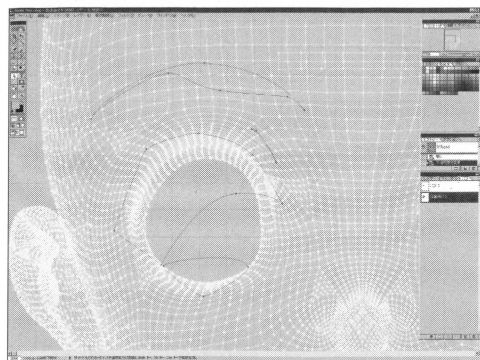


徐々に完成に近づけてゆく。首と眼球を追加。メイらしい表情を念頭に置きながら、微調整を繰り返してゆくことになる。



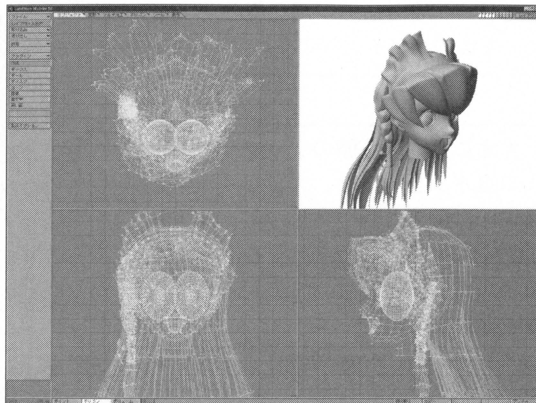
アニメ、フィギュアを参考にメイらしい表情が完成した。目ぱっちりで、口がニッコリ。通称ニコパチ。似ています。

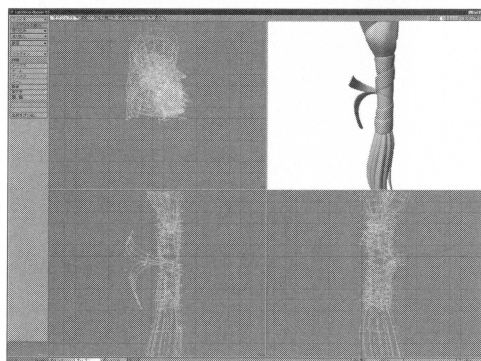
モデリングも
メイいっぱいです!!



⊃顔のテクスチャを『フォトショップ』で作成している部分。パス機能は弱いといわれているが、この程度の用途には十分耐えうる。アニメキャラは手書きよりもアウトラインが美しく出るパスの方が適しているという場合もある。

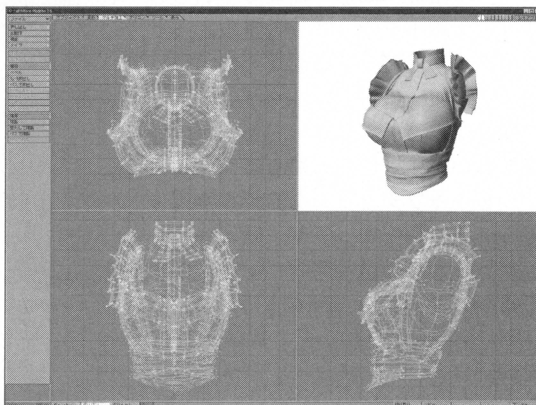
⊃塊として捕らえる造形で、髪の毛を作成してゆく。基本形をコピーで増やす場合にせよ、一つ一つの房に表情を与えてゆくと、生き生きとした造形になるだろう。このスクリーンショットで見ると、縦長の眼球が入っているのがわかる。

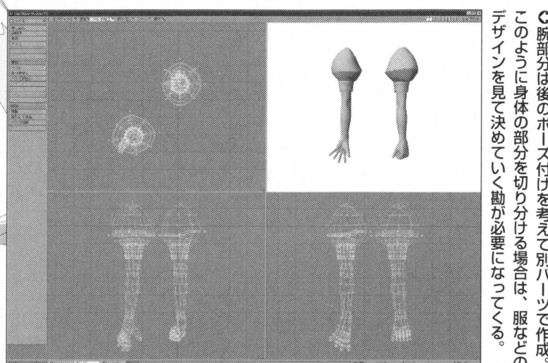




⊃三つ編みに巻きつけてある包帯状（？）のリボンは板状のポリゴンを巻きつけて製作した。こういったモデリングは手順を考えて、臨機応変にBend、Shear、Fwistなどを組み合わせていく必要がある。慣れが必要だ。

⊃多少オーバーなくらいタイトに製作した胸元のモデル。布地部分はSubpatchで作成している。細かい部分はポリゴン化の後に作成する。ボタンやファスナーなどはその時に追加。雑誌などで画像を大きく扱う時は手を抜かずに作成しておこう。





⊃腕部分は後のポーズ付けを考えて別パーツで作成。このように身体の部分を切り分ける場合は、服などのデザインを見て決めていく勘が必要になってくる。



ゴン化します。

ポリゴン化する際、細かく割るとでき上がりがなめらかになるので、せめて顔位は「PactchDivision」の値を大き目に設定してやると良いでしょう。ちなみに今回は6に設定しました。

次は正面顔のスクリーンショット画像を元に、『フォトショップ』の作業になります。パスを使って眉毛や目のフチを描いていきます。パスを使うのは後々の修正を少しでもラク〜に済ませようって魂胆からです。同様に瞳のテクスチャーもパスを使って描きます。

そうして描いた物をレイアウト上でモデルに張り付けます。たいてい一発目は似ても似つかぬ門外不出のシロモノになっているので、モデラーまたは『フォトショップ』に戻って何度も修正を加えます。

顔ができたらお次は髪の毛です。アニメやマンガキャラの髪の毛は顔についで、物によると顔以上にキャラクターのイメージを決定付ける部分です。また、平面の絵から立体化する際最も試行錯誤が必要となる場所でもあります。平たく言っちゃうと面倒臭いトコロなのです。

このメイも可愛いんだけれど、立体としてとらえ難いとゆー難儀な髪型をしているので、設定資料や実際の映像を見ながら、納得がいく形になるまでジックリ時間をかけて作っていきます。

アニメキャラの不思議髪型は、慣れてくると自分なりの立体化の解釈ができる様になります。続けていけば自分の個性となるので、くじけずへこたれずに頑張りましょう。

やり過ぎ注意

なんとかかんとか頭部を作り終えたら、お次は胴体です。

ここで最も注目される部分は、恐らく胸元及び胸でしょう。ってゆーか今回はそーゆー風に作りましたハイ。

顔が「カワイイ」と思わせるポイントならば胴体は「オイシソウ」と思わせる大事なポイントなので、余程ダブダブなデザインの服でない限り、体にフィットした感じ「ボディコンシャス感」が出る様に製作します。

それこそ「オイオイ、こんな風にピッタリフィットしないだろ！特に下チチ！」って位にして丁度良く、下手をしたら「ボディペインティングに皺をくっつけただけ？」となるつもりで構いません。

ただし！　あまりその辺の欲望をストレートに叩き付けると単なるオモロ

造形になってしまうので、世間的な体面も気にしつつ（笑）丁度良いサジ加減を模索していく事が大事です。

さて、このメイド服、肩のフリフリやシャツ、上着、エプロン等が絡み合う一見複雑なデザインですが、それぞれのパーツ単体は素直な形をしているので意外とスムーズに作れました。

なお肩のボワンと膨らんだ部分は、レイアウトに持っていった時に動かしやすい様に腕と同じパーツにします。

腕はアッサリ

そんなこんなで腕です。ここでポイントとなるのは手首です。

Ver.6.0になって『ライトウェーブ』のボーンも扱いやすくなったとはいえ、シッポまでギッシリアンコが詰まったタイヤキの様に指先までギッシリボーンを入れると、まだまだ重かったり手間が異様にかかったり制御が大変だったりします。そこで肘や手首はボーンで制御するとして、指はあらかじめ幾つかのポーズ付けをしたモデルを用意して、必要に応じて使い分ける事にします。アニメーションで、あや取りやみみずの体操を製作するのであれば別ですが、今回の様に静止画の場合はこの方法が有効です。

あと、袖口のヒラヒラは当初トランスペアレンシーマップで抜いていたのですが、当然の事ながら2次元的過ぎて柔らかさが失われてしまうので立体として作り直しました。

無限地獄

さて、ここが今回の製作で最も頭を使わなかったにも関らず、最も時間を要したメイド服モノの鬼門パート、スカートのフリル部分の製作です。

メイド服は作ってみたいがあの（コノ）フリル部分を作るのが難儀に思えてうんざりしている方も意外と多いのではないでしょうか？　そんなアナタ、正解です。フリル一つの工作は全然ラクな作業ですが、こうも数が多いと気が遠くなります。

ただ、そんな部分なので逆に作り甲斐のある部分だも言えます。もしフリルを製作する場合は、頑張って一つ一つチクチクとモデリングしていきましょう。

おそらくこの部分の効率的かつ効果的な製作方が編み出されたら、メイド服モデラー（ヤな分類だ（笑））はもっと増える事でしょう。誰かパスにそって長さとフリフリ度合いが変えられる「フリル製作プラグイン」とか作ってくれないモノでしょうか!?

番組をみていた方は御承知でしょうが、このメイには1/6ドールサイズの小さいメイと、人間サイズの大きなメイがあります。デザイン的には両者それ程変わりはないのですが、プロポーションが結構違っていたりします。

特に顕著にソレが表れているのが、この脚部分です。今回モデルにしたのはドールサイズの小さいメイだったので、あまり肉感的にせず太目にストーンと作ってあります。特に足首部分を太くするのがポイントです。

小物

左右に分かれた頭のフリフリや、がま口風ポシェットや、大きなリボンと特徴的な部分が多いサイバドール・メイですが、このUSBケーブルをシッポ状に生やしたとゆーアイディアは脱帽モノです。

そのUSB端子は今回時間がなかったので、作詞家で企画屋でカメラマンでコスプレイヤーの友人に作ってもらいました。ありがとさんでしたHAMPさん。

組み立てて、色塗り

一通りのモデリングが終了したら、レイアウトへオブジェクトを持って来て組み立てます。ボーンもこの時に入れてしまいます。

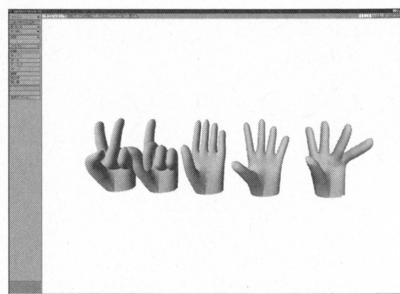
ここでも顔の時と同様、たいてい一発目は似ても似つかぬ奇妙なバランスの門外不出なシロモノになっているので、拡大縮小を使って（場合によってはモデラーに戻って修正）全体のバランス調整をします。

調整が終わったらサーフェイスの設定を行います。色味に関しては、ビデオからキャプチャリングして来た画像から必要な色を拾って来て設定しています。こんな時は「嗚呼、デジタルって便利だなぁ」とつくづく感じます。流石に質感までは拾ってこれないので、その辺は見た目のイメージを元に設定してあります。

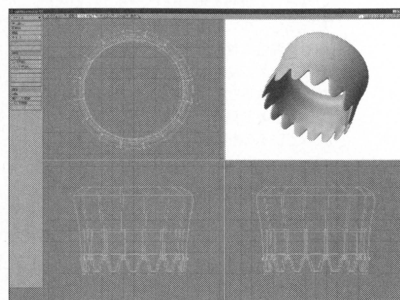
ココまで終わったら、オブジェクトデータとシーンデータをセーブして一息付きます。モデリング作業はここで終了です。

レンダリング

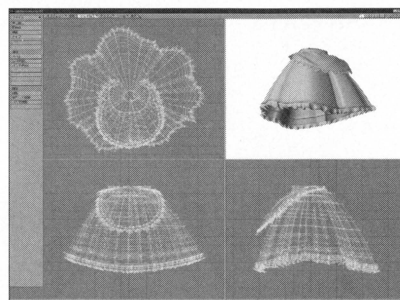
ポーズは、番組内のカットや雑誌のイラスト等を元に、あーでもないこーでもないとモデルをグリグリ回したり、ポーズによって各部のバランスを変えながら様々な構図を模索していきます。



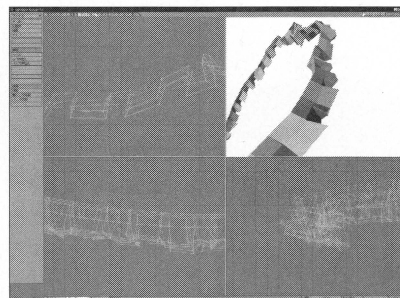
手首のバリエーション。こういったモデルも、顔と同様、素体からキャラクターにあわせてローカライズしている。こういったパーツは、練習を兼ねて、ひまな時に作成しておくと、いざというときに効率がよい。



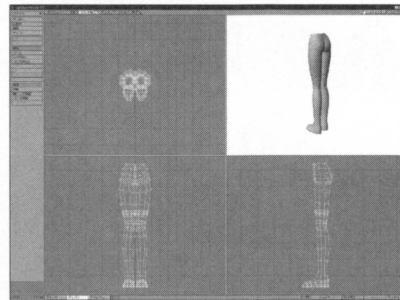
人物キャラクターの場合、多くのパーツをSubpatchでモデリングしていくことになる。
柔らかな曲線を出すのには良いのだが、ポリゴン化してしまうと、莫大なポリゴン数になってしまうのが難点。



エプロンのレースフリルもモデリングしたもの。高解像度の作品、しかもアニメ的なキャラクターの場合、厚み感を出すためには、モデリングするしかない場合もある。



精神力を必要とする単純作業（逆に気持ちよくなる場合もあるのだが）。
こういったレースフリルのモデリングの場合、スカートなどとのフィッティングにも気を使う。



足の部分の作成。この時点では、まだ身体の下半身部分は作成されていない。
足は意識して太めに作った。こういった部分にもキャラクター性はこめられている。キャラクターの魅力を再現しよう。

作った後にポーズや色を自由に変えられるのは正に3Dモデルの長所ですね〜。

そうやって決めた幾つかのシーンはそれぞれ別々の名前を付けて保存しておきます。一つのシーンファイルのフレーム毎にポーズを設定しておいても良いのですが、先程の手首の様にオブジェクトがポーズ毎に別物になると、その度にオブジェクトの入れ替えをしなくてはならなく、非常に面倒なので、ポーズ毎にシーンファイルを作ります。

その後ライトの設定が終ったらいざレンダリングです。たいてい一発目は門外不出の（以下略）なので、ライティングや質感設定をいじりながら、何度もテストレンダリングを行います。

気に入った結果が出たら画像を保存して、『フォトショップ』で色調や細部の修正等を行って終了です。

Profile

ねことむ

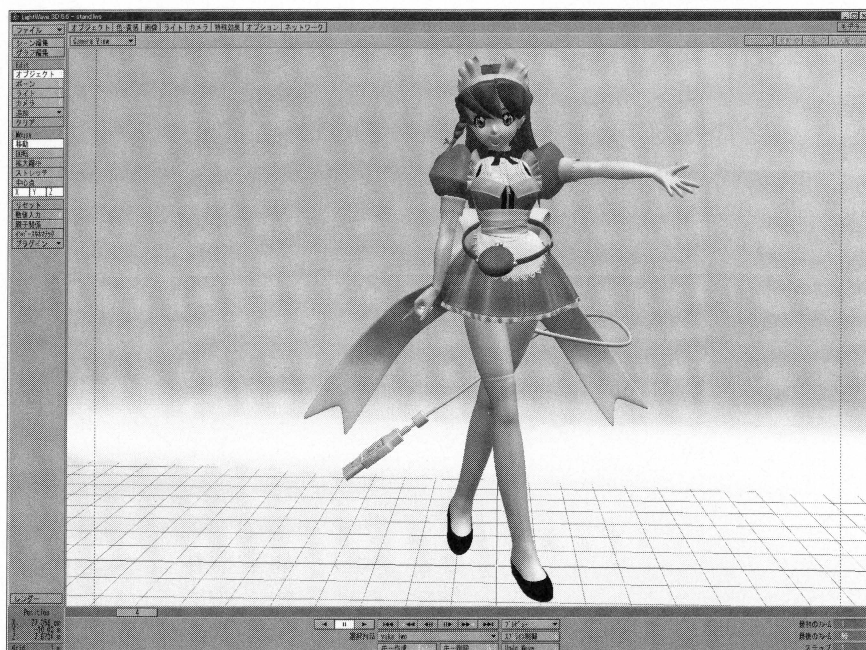
先日富士山のふもとにある遊園地で連邦軍のランチに乗った際、感極まって泣いた程のロボット好き。

そして、最近めっきり冷えこんできたので、釜揚げうどんや鍋焼きうどんが美味しくてしようがないうどん好きでもある。

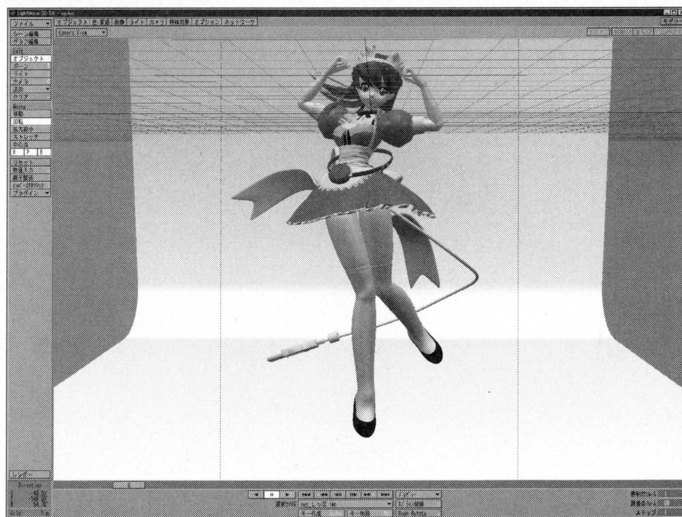
いつまでもうまいうどんとロボットを愛でる事が出来る様に日夜奮闘中。

ホームページもあるのでお暇な方は覗いてみてやって下さいな。

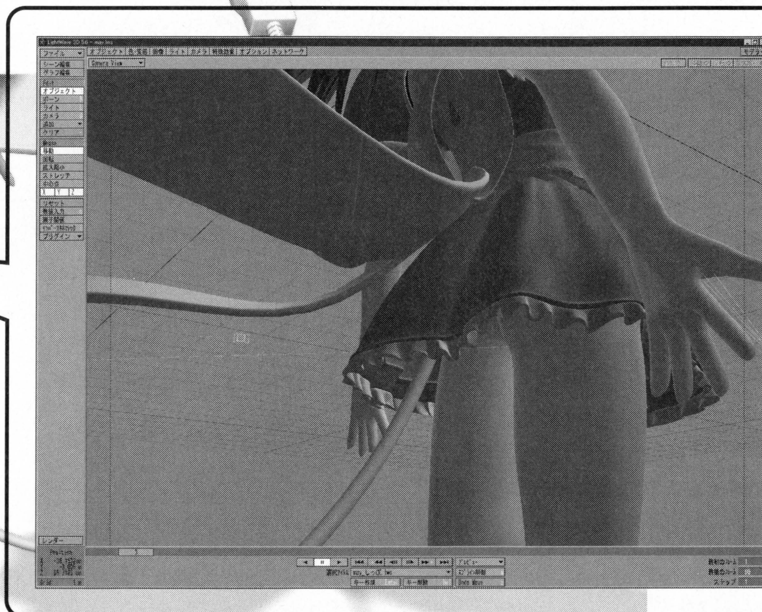
http://www.geocities.co.jp/Playtown/5147



⊙どこかで見たポーズ。アニメ誌やフィギュアなどを参考に、ポーズ付けを行っている。
後ろにひいてあるのは、写真撮影に使うような、角に丸みをつけた白いバック。これに影が落ちる仕組みだ。



⊙このポーズの場合は、足を少しだけ大きくしてある。ポーズによってはこだわらずにモデルそのものに手を加えるの有効。



⊙サービスショット（笑）。後ろのリボンにも厚みをつけてある。USBケーブルがスカートの中に入っているのがわかるだろうか。

サンエイムック

GALS PARADISE

ギャルズ・パラダイス「ミレニアム・サマー篇」

ギャルパラ隊は汗を流して、レースクイーン誕生の地：鈴鹿8時間耐久ロードレースを、巡礼取材しました！真夏の祭典「ハチタイ」に共演するレースクイーンは、21世紀の大型アイドルへと姿を変えていくタイフーン・ベイビーたち。飢えるな！渇くな！僕らに元気を与えてくれるレースクイーン・パワーを、この一冊で大吸収できるゾ!! 21世紀のレースクイーンになる＝実録ノウハウも大公開。



特別付録 トレーディングカード







トップ・クイーン激写
中野裕美＆青柳玲麻

好評発売中！
定価980円（税込）送料340円

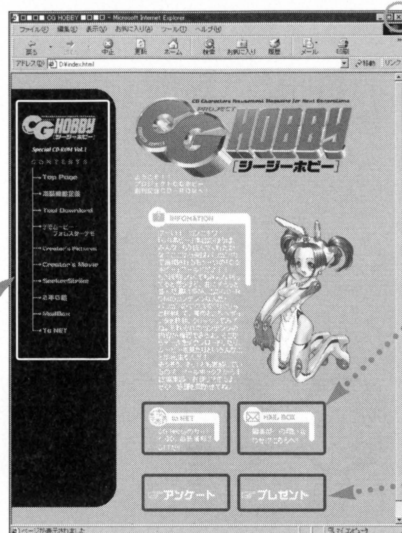
三栄書房 〒169-8588 東京都新宿区北新宿4-8-16 TEL03-3364-3812 FAX03-3368-1733販売部
※書店に品切れの節は送料を添えて（同額の切手代用可）上記販売部宛に直接御注文ください。



CG HOBBY [シージーホビー] 付録CD-ROMの使い方 Vol.1

創刊記念、超豪華コンテンツ満載のCD-ROMだ！ 見逃せない内容ばかりだぞ！

これがトップページ！



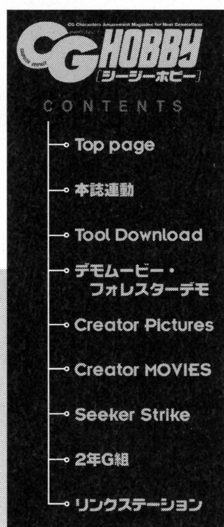
終了したい時は、ここの☒をクリックしてください。
ブラウザがとじてCD-ROMコンテンツが終了します。

この部分がコンテンツリストになっています。
それぞれが一つのコーナーに相当し、クリックをすることでそのコーナーを開くことができます。階層がある場合は、クリックすればさらにメニューが開くこともあります。

ToNet、MAIL BOX。それぞれ「CG HOBBY」サイトへのアクセスです。ネットに接続されていないと、ここから「CGHOBBY」のサイトへアクセスすることはできません。
ぜひ「CGHOBBY」ネットへ遊びにきてくださいね。

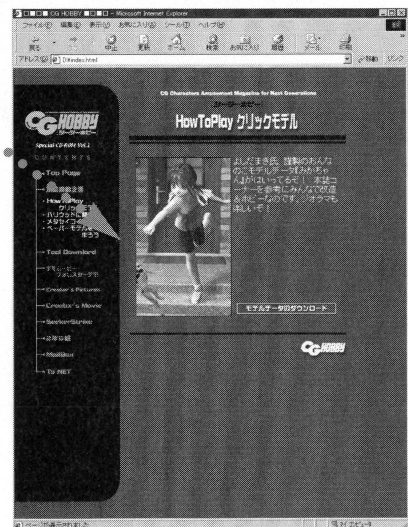
ネットに接続して、アンケートやプレゼント応募を行う部分です。やはりネットへの接続が必要です。

CD-ROMのコンテンツ

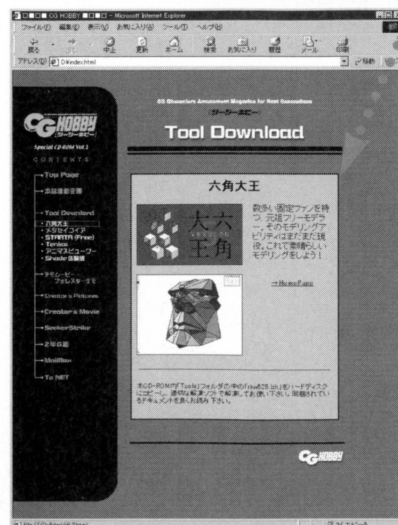


➡これがコンテンツ一覧です。実写や3Dのムービー、美しい静止画、その他豪華なコンテンツが盛りだくさんです！

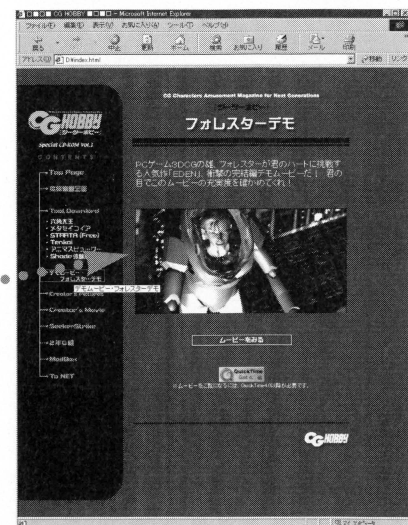
本誌連動企画のコーナーです。
・How to playクリックモデル
（アニマスデータ）
・ハリウッドに聞け
（直撃ハリウッドインタビュー）
・メタセコイア学校
（メタセコイアデータ）
・ペーパーモデルを作ろう
（印刷して遊ぼう）
などのコーナーに分かれています。

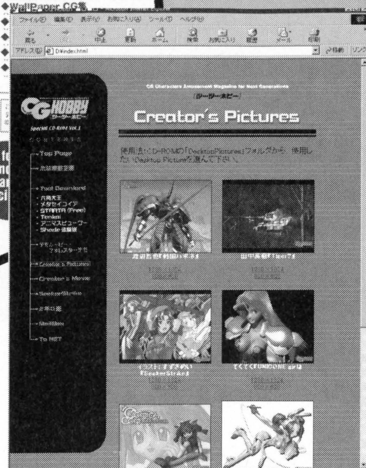


本誌でも取り上げられた3Dソフト群が収録されています。
・『六角大王』
・『メタセコイア』
・『STRATA』
・『Tenkai』
・『アニマスビューワー』
・『Shade体験版』
これで今日から、君も3DCGを始められるよ！



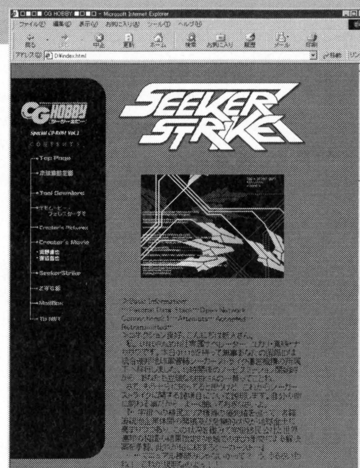
PCゲーム3DCGの雄、フォレスターが君のハートに挑戦する人気作かつ、シリーズ最終作の「EDENIII」、衝撃のデモムービー。みなさんの目でこのムービーの完成度と美しさを確かめてください。





Creator's Pictures

編集部特選、美麗壁紙集です！
渡辺哲也『戦国ハボネ』
田中英樹『Tiger2』
すずきめい『SeekerStrike』
てくてく『UNICORNE girl』
よしだまき『ComiComi娘』
宇宙帝王『お名前募集中で〜す。』
怪士『くじら』



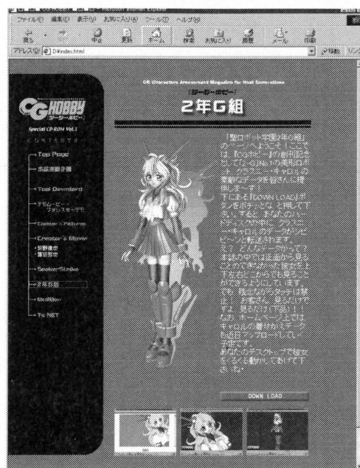
Seeker strike

ロボットアクションプロジェクト。CD-ROMに内蔵されているロボットのモデリングデータを改造して、サイトから応募しよう！
　多くのまだ見ぬ戦友があなたをまっています。まずは、データを改造してみよう！



Creator's Movie

本誌にも掲載されている河野達也氏と渡辺哲也氏のデモムービーです。
『BATTLECHASE2』　河野達也
　本格SFアクション。敵基地に奇襲攻撃をかけた機動歩兵大隊。しかし彼らの行く手には、想像を絶する敵が待ち構えていた！
『超獣ロボ　リューセイバー』　渡辺哲也
3Dロボットアニメ。西暦2200年、地球は悪の軍団に狙われていた！
　戦えリューセイバー！　地球を救えるのは君だけだ



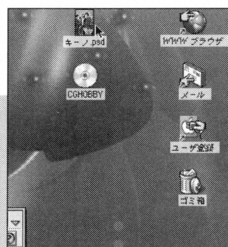
聖ロボット学園 2年G組

本誌の中では正面からしか見ることのできなかった3Dデータを上下左右どこからでも見ることができるようになる、専用ビューワーを同梱。
　クラスニー・キャロルのかわいいデジタルフィギュアを楽しんでください。

付録CD-ROMのスタート方法

Macintosh

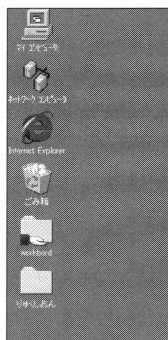
　CD-ROMをパソコンにセットすると、デスクトップ上にアイコンが現れます。このCD-ROMアイコンをダブルクリックしてください。CD-ROM内部が表示されたら『index.html』をダブルクリックしてください。
　付録CD-ROMがスタートしますので、あとは左の記事を参考にね！





Windows

　まずはCD-ROMをパソコンにセット。自動起動しない場合は、マイコンピューターをダブルクリックしてください。アイコン内部のウィンドウが開いたら、CD-ROMのセットしてあるドライブをダブルクリック！　CD-ROM内部が表示されたら、『START_WIN.EXE』をダブルクリック。すると付録CD-ROMがスタートしますので、あとは左の記事から何を見るかってワケ！





イベントインフォメーション

開催日時	イベント名	開催時間	開催地	展示場
10月17日～10月21日《17日は招待日》	WORLD PC EXPO 2000	10:30-18:00（17日 12:00-18:00 21日 10:30-17:00）	東京	東京ビッグサイト東 1, 2, 3, 4, 5, 6 ホール
10月18日～10月20日	DATABASE 2000 TOKYO	午前10:00～午後17:00 東京	東京	東京国際フォーラム展示ホール（地下2階）
10月18日～10月20日	テクノピア 2000 国際金属加工機械展（インターメックス）・CAD／CAM／CAEシステムショー・FA&コンポーネンツフェア		宮城（仙台）	宮城産業交流センター夢メッセみやぎ
10月18日～10月20日	ランドスケープ 2000		福岡（北九州）	西日本総合展示場新館
10月25日～10月27日	IEEE計測制御・情報システム国際会議併設展示会"		愛知（名古屋）	名古屋国際会議場イベントホール
10月25日～10月27日	LCD/PDP International 2000	午前10:00～午後17:00	神奈川（横浜）	パシフィコ横浜会議ホール
10月25日～10月27日	関西設計・製造ソリューション展（第3回）		大阪（大阪）	インテックス大阪2号館
10月25日～10月27日	中部エレクトロニクスショー 2000		愛知（名古屋）	名古屋市中小企業振興会館
10月28日～10月29日	第25回機械工具展示会			パシフィコ横浜展示ホール
10月28日～11月04日	第20回 日本国際工作機械見本市	9:30-17:00（4日 9:30-16:00）	東京	東京ビッグサイト東 1, 2, 3, 4, 5, 6 西1, 2, 3, 4 ホール
10月31日～11月01日	Linux World Expo/Tokyo 2000	10:00-18:00	東京	東京ファッションタウン TFT HALL
11月08日～11月04日	eBiz-Ex 2000 Tokyo	10:00-17:00（8日 10:30-17:00）	千葉（千葉）	幕張メッセ幕張メッセ9ホール他 、会議場
11月8日～11月10日	イクロマシン展（第1回）		東京	科学技術館
11月14日～11月15日	ネットワークビジネス 2000 in あいち		愛知（名古屋）	名古屋市中小企業振興会館
11月14日～11月17日	VENDEX JAPAN 2000	10:00-17:00（17日 10:00-16:00）	東京	東京ビッグサイト東 1 ホール
11月14日～11月17日	HOSPEX JAPAN 2000	10:00-17:00（17日 10:00-16:00）	東京	東京ビッグサイト東 4, 5 ホール
11月15日～11月17日	MST2000	10:00-17:00	東京	東京ビッグサイト西 3, 4 ホール
11月15日～11月17日	九州・国際テクノフェア		福岡（北九州）	西日本総合展示場・新館
11月15日～11月17日	ビジュアル・エンジニアリング・エキスポ		神奈川（横浜）	パシフィコ横浜
11月16日～11月17日	画像情報マネジメントショウ～JIIMA 2000～	10:00-17:00	東京	東京流通センター（TRC）
11月16日～11月19日	オーディオエキスポ 2000	10:30-18:00（19日 10:30-17:00）	東京	東京ビッグサイト西 1, 2 ホール
11月18日～11月19日	第12回 デザイン・フェスタ	11:00-19:00	東京	東京ビッグサイト西 3, 4 ホール
11月26日	ワールド・キャラクター・コンベンション 11	10:30-16:00	東京	東京ビッグサイト西 3 ホール
11月28日～12月01日	第28回 全日本科学機器展	10:00-17:00	東京	東京ビッグサイト東 4, 5, 6 ホール
12月01日～12月03日	パソコンフェスタ in 関西	10:00-18:00	大阪（大阪）	大阪ドーム
12月06日～12月08日	ジャパン・クリエーション 2001	10:00-18:00（8日 10:00-17:00）	東京	東京ビッグサイト東 4, 5, 6 ホール
12月06日～12月08日	セミコン・ジャパン	10:00-17:00	千葉（千葉）	幕張メッセ1-11ホール、会議場、イベントホール
12月06日～12月08日	NEC Net Business Fair 2000	10:00-17:30（8日 10:00-17:00）	東京	東京ビッグサイト東 1, 2, 3 ホール
12月13日～12月15日	2000 実装プロセステクノロジー展（プロテックジャパン）	10:00-17:00	千葉（千葉）	幕張メッセ4-6ホール、会議場
12月14日～12月15日	インターネット・ワールド・ジャパン	10:30-17:30（1日 10:00-17:00）	千葉（千葉）	幕張メッセ幕張メッセ9-10ホール

これが本誌の発売から年末にかけての、コンピュータ関係の展示会や見本市だ。キミもここにあげたイベントをチェックしてみて、最新テクノロジーの情報を体験しに行こう！　注目はやはり本誌発売直後の「PC EXPO」。国内最大級のショーだけに東京近郊に住む人は最重要チェックだぞっ!!

入場料	主催	主催者連絡先	詳細URL
1,500円	WORLD PC EXPO 事務局	FAX: 03-5210-7036	http://expo.nikkeibp.co.jp/wpc/
1,000円（消費税込み）	（財）データベース振興センター／日本データベース協会	TEL : 03-5281-1570 FAX : 03-5281-1561	http://www.dbtokyo.com
	日刊工業新聞社（東北支社）	TEL :（022）225-8734 FAX :（022）225-8736	http://www.nikkan.co.jp/eve/sendai_Site_f/sendai_Site/1frameset-main.html
	ランドスケープ実行委員会	TEL :（093）511-6848 FAX :（093）521-8845	http://www.nishiten.or.jp/land.htm
	日刊工業新聞社（名古屋支社）	TEL:（052)931-6158 FAX :（052)931-6159	http://www.nikkan.co.jp
通常2000円 （事前登録をされた方は無料）	日経BP社 LCD/PDP International事務局	TEL:(03)3349-8506 FAX :(03)3345-7929	http://expo.nikkeibp.co.jp/lcd/
	リードエグジビションジャパン	TEL:03-3349-8506 FAX:03-3345-7929	http://web.reedexpo.co.jp/dmsk/
	中部エレクトロニクス振興会	電話:(052)661-6476 FAX :(052)651-5460	http://www.infonia.ne.jp/eleshow/
招待者のみ　無料	トヨタ部品神奈川共販株式会社	Tel : 045-351-1411 FAX : 045-352-3634	無し
当日／3,000円　前売／1,000円 （要事前登録）	20th JIMTOF事務局	Tel : 03-5530-1333 Fax : 03-5530-1222	http://www.jimtof.org/top/index_jn.html
期間中有効1000円	（株）IDGジャパン	電話:(03)5800-4831 FAX :(03)5800-3973	http://www.idg.co.jp/expo/lw/
一般／3,000（事前無料登録あり）	ソフトバンクフォーラム（株）	Tel : 03-5549-1313	http://www.sbforums.co.jp/ebiz/
招待券が1人1枚必要です。 （招待券がない場合は有料（500円）となります。）	（財）マイクロマシンセンター／マイクロマシン研究会	MESAGOジャパン(株) マイクロマシン展事務局 電話:(03)3359-0894 FAX :(03)3359-9328	http://www.mesago-jp.com/micro/
	ネットワークビジネス実行委員会	Tel:052-581-6917 Fax :052-581-1928	
無料	VENDEX JAPAN 事務局	Tel : 03-3431-7443 Fax : 03-3431-1967	http://www.jvma.or.jp/
1,000円	（社）日本能率協会	Tel : 03-3434-1243 Fax : 03-3434-8076	http://www.jma.or.jp/CONVENTION/hospex/2000/ja/
1,000円	（社）日本システムハウス協会	Tel:03-3668-3151 Fax :03-3668-2197	http://www.jasa.or.jp/mst/
無料	IT 2000実行委員会／（財）九州産業技術センター／（財）西日本産業貿易見本市協会	Tel:093-511-6848 Fax :093-521-8845	http://www.nishiten.or.jp
	日本経済新聞社	Tel:03-5255-2847 Fax :03-5255-2860	http://www.nikkei.co.jp/events/
	（社）日本画像情報マネジメント協会	Tel:03-3254-4672 Fax :03-3256-7038	http://www.jiima.or.jp
1,000円 高校生以下無料	(社)日本オーディオ協会	Tel : 03-3546-1206 Fax : 03-3546-1207	http://www.jas-audio.or.jp/flash.html
1,000円 12才以下無料	デザイン・フェスタ・オフィス	Tel : 03-3479-1433 Fax : 03-3479-1498	http://www.designfesta.com/
1,000円 小学生以下無料	ワールド・キャラクター・コンベション実行委員会	Tel : 03-5458-4358 Fax : 03-5458-4358	無し
1,000円	日本工業新聞社	Tel : 03-3273-6183 Fax : 03-3241-4999	http://www.jij.co.jp
1,200円	日経BP社	Tel:03-5210-7009 Fax:03-5210-7036	http://expo.nikkeibp.co.jp/
一般）／1,000　学生）／500	ジャパン・クリエーション実行委員会	Tel : 03-3661-7321 Fax : 03-3661-7333	http://www.japancreation.com/
無料	SEMI	Tel : 03-3222-5755	http://www.semi.org/japan
1,000円	NECソリューションズ マーケティング本部情報戦略部	Tel : 03-3798-0685 Fax : 03-3798-0743	http://www.sw.nec.co.jp/
2,000円	（社）日本ロボット工業会	Tel : 043-248-1294	http://protec.jesa.or.jp/
一般　3日間券／2,0001日券／1,000 小学生以下無料	（株）アイ・ディ・ジー・ジャパン	Tel : 03-5800-4821	http://www.idg.co.jp/expo/

よい子のための

3DCGヒストリー

第1回

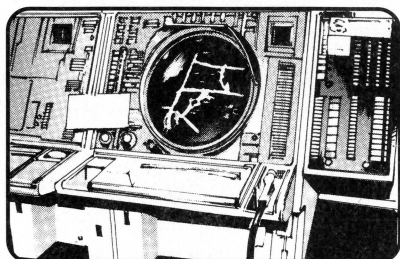
3DCGも今やホビーの時代！　でもちょっと待ってよ。それじゃ昔の3DCGってどんなものだったんだろう？　そんな疑問にお答えするのが、このコーナーです。別にCG検定に役立つ話なんてこれっぽっちも考えていません。要らぬウンチクを語ってこそ、3DCGの歴史にも親近感が沸くってもんでしょう(^_^)
それでは問答無用で開始します！

TEXT：森山弘樹

1.3DCG黎明期のハードウェア

皆さんは昔のコンピュータと言われてピンと来ることがあるでしょうか？　一昔前の大型コンピュータの場合、ビルの1フロアを占拠するほどの設置面積が必要だったのです。

3DCG研究が始まった当初は、こうした大規模な大型コンピュータで研究開発がされていました。世界初のCG用コンピュータとしては、米軍が半自動防空管制用システム



⬆これがSEGAじゃねー。SAGEシステム。

(SAGE)の研究用マシンであるTX-2大型コンピュータを利用して作られたSKETCHPAD(C)が知られています。

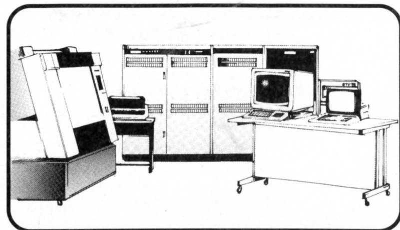
このシステムは最初2DCG用に作られていたものの、この時確立されたグラフィックディスプレイによる図形処理方式は後の3DCG研究にも数多く利用されることになったのです。

2.1970年代の3DCG用ハードウェア

1970年代に入って、IBMやUNIVAC製の大型コンピュータが大企業に導入され、商用に利用されるようになりました。

この頃の3DCG用コンピュータは、画面表示用にストレージ管という特殊なブラウン管を使ったグラフィックディスプレイが主流でした。

ストレージ管とは、一旦描画した絵のパタ



ーンをブラウン管の上で記憶しておく仕組みを持つ特殊なものでした。そのため、表示画面を記憶するメモリを必要としないので、当時の非力なコンピュータ（大型と言えども現在のパソコンの性能に遠く及ばなかった）につないで使うには非常に都合が良かったのです。

しかし、ストレージ管を使ったCGは線画表示が精一杯で、もちろんモノクロでしか表示できませんでした。3DCG研究はこれらのハードウェアに進歩が阻まれてしまったのです。

3.多色表示時代とラスタースキャン

やがて3DCGにとって飛躍をもたらすハードウェアの進化が到来します。それまでディスプレイ側に画像イメージを記憶させていた方式を改め、コンピュータのメモリ上にイメージ情報を蓄積させる「ラスタースキャン」方式の登場です。これは、すなわちVRAMの概念が導入された現在主流のCG画像表示用ハードウェアの登場を意味します。

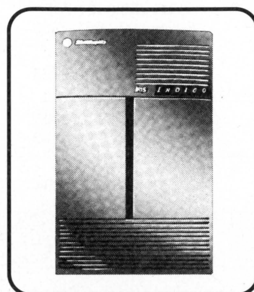
このラスタースキャン方式は、3DCG描画技術研究にも大きな影響を及ぼします。1970年代後半には、現在も利用されている3DCG描画アルゴリズムである「Zバッファ法」「レイトレーシング法」が登場し、現在の3DCGのような美しい画像を生成する基礎が確立したのです。

加えて、当時はようやくコンピュータの大きさも大型から中型に移行しつつある時でした。その当時の3DCG用コンピュータとしては、今は亡きDEC社のVAX-11やPDP-11などが上げられます。

4.3DCGアクセラレータの登場と進化

1980年代は、ラスタースキャン方式の登場で急速に進化した3DCG技術をハードウェアに置き換える開発が盛んに行なわれました。

とりわけLSIチップレベルで3DCG描画の高速化と回路の小型化を達成する試みが始まりました。現在のパソコンよりやや大きい「3DCG専用ワークステーション」と呼ばれるコンピュータがそのLSIを搭載して開発され、多くの企業がこれを導入しました。



その代表的なメーカーとしてはSGIがあげられます。

SGIはその後、小型高性能を生かして数多くの会社に3DCGワークステーションの販売を行ない、成功しました。

一方、日本では3DCGの描画処理を高速化するための実用並列処理コンピュータ「LINKS-1」が作られました。しかしSGIの3DCG専用ワークステーションの登場により結局短命に終わりました。

5.アクセラレータに葬られるマシン達

3DCGアクセラレータはSGIの主導で目覚しい性能向上を続けました。しかし同じ進化を続けていた伏兵いました。

それはパソコン用3DCGアクセラレータです。当初はゲーム用に開発されていたものが年々性能向上を果たし、気がつけばSGIの3DCG専用ワークステーションに肩を並べる性能になったのです。しかも価格はパソコンの方が圧倒的に安く設定されています。　こうして、3DCG専用ワークステーションはかつての大型コンピュータと同様に、その座をパソコンによって追われる形となりました。現在、パソコンではnVIDIA社の開発するGeFORCEシリーズ3DCGアクセラレータチップにより、画期的な高速描画性能を獲得しています。

しかし、2000年3月にパソコンの3DCG性能を脅かすゲーム機が登場しました。高品質な3DCGゲームを楽しむために全く新しい3DCGアクセラレータを搭載したSONY製の新世代ゲーム機「PS2」の存在は、皆さんも良くご存知のはずです。

ゲーム機は値段もパソコンより安いため、その普及台数はパソコンの比ではありません。いつの日かパソコンも高性能なゲーム機に駆逐される事になるのかもしれません。



イラスト：今井神



PROJECT CG HOBBY COMPUTER GRAPHICS CD-ROM VOL.01



『CGHOBBY』付録CD-ROMへようこそっ!!
第一回の今回はハリウッド有名スタジオ直撃ムービー（なんと30分以上!!）を始めとして、豪華コンテンツが盛りだくさん！　フリーソフトも掲載、これで今日から君も3Dに挑戦だ！

3Dモデルデータ、3DCGモデルムービー スペシャルムービー、フリーソフトほか満載!!

CONTENTS

クリックモデル/直撃ハリウッドインタビュー/メタセコイアデータ/ペーパーモデル/六角大王/メタセコイア/STRATA/Tenkai/アニマスビューワー/Shade体験版/EDENIIIデモムービー/渡辺哲也、宇宙帝王、他美麗壁紙集/河野達也氏＆渡辺哲也氏デモムービー/SEEKERSTRIKE/聖ロボット学園2年G組クリックモデル
などなど豪華内容、盛りだくさん！

★必要なシステム

	Windows	Macintosh
CPU	Windows95,98,NT	MacOS 8.0以上
HDD	pentium	Power PC
解像度	800×600	1024×768
メモリ	32M	32M
CD-ROM	4倍速程度	4倍速程度
MOVIE	QT-movie	QT-movie

「CGホビー」が放つビジュアル・ハードコア作品、ここに開幕!!

DOWN TIME
ダウン・タイム

We are "Bing".

『ダウンタイム』・・・それは機械が停止するまでの時間・・・
──辺境の惑星バインドを舞台に、人間と、そして究極の人工生命体・『メタルビーイング』たちが繰り広げる壮大なドラマ!──

◆CG Direction&mechanic design／TATSUYA TOMOSUGI
◆Character design&modeling／KAZUYA KOSOBA
◆Story／HARUKI KAMIYA
◆Structure design／TOMIYA TUJITA
◆co-Produce／TOSHIRO SAKUMA／YOSHIYUKI KATUKI



レンファ『あいつだけは、この手で!』
フェンリル『感情を抑えろ、レンファ!
今は目的に専念するんだ』

ヌヴァ『感じる・・・レンファか?
なぜ、私の邪魔をする・・・』



●「ダウンタイムZ+」の世界観は100ページからの「ダウンタイムプレス」をチェック!!

3D ここまひシアター in CLICK MODEL

マナティーネ

～『海底王女マナティーネ』より～
海底王国シーガイアのお姫様。普段は人魚の姿をしているが、魔法のタクトで人間に変身することも出来る。
地上の神殿にあるというマジックソングをもとめてシーガイアを旅立ちます。



⬆こっちが原画のマナティーネ。ここまひテイスト炸裂だ。

3DCGに注目している君にGOOD NEWS! ここまひ先生たち2Dイラストレイターと3Dデザイナーがタッグを組んで製品を作る計画が判明! その第一報を伝えよう!!



⬆ここまひ原画のウェンディ。背中の羽根おおいがかわいい。

ウェンディ

～『クライムクラッカーズ2』より～
エミリア（クライムクラッカーズ）にあこがれて冒険の旅へ出るセリア。
ウェンディはもともとセリアのメイド。心配性でいつもセリアに振り回されている。

★CLICK MODEL計画進行中!!

Click Modelとはパソコンで楽しめる、新しいホビージャンル。プラモデルと同じ感覚で作ったり、動かしたり出来るデジタル模型なのだ。

上の3DCGを見て欲しい。ここまひ先生のキャラクター『マナティーネ』と、『ウェンディ』をCGで立体化したものだ。出来のほうはどうだろう? 現在このClick Modelを開発する秘密プロジェクトが進行しているのだ!

近いうちに発表を行う予定なので、本誌のこれからの情報に要注目だ!



VIRTUAL STAR 2000

DVD・VIDEO 各¥4,800(税抜き)好評発売中!!



AYA

Creater=Kouji Etou

えとうこうじ

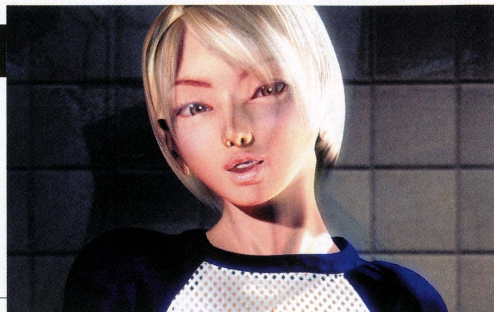
大分県の順調に過疎化の進む田舎出身。実家は酒屋だが下戸。工業系の学校を卒業し、整備士希望だったのだがいつのまにかゲーム会社に。ゲーム制作はファミコン時代から。CG歴は無駄に長い。現在株式会社アールトゥーに在籍。

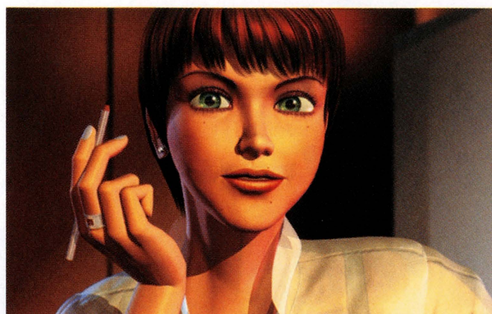
ひかり

Creater=Kei Yoshimizu

由水 桂

元(株)ナムコCS管理開発部所属「風のクロノア」「R4-RIDGE RACER TYPE4」等のCGムービーディレクション及び制作に携わる。98年頃から個人での活動を開始、「ピーナッツ」「THE ESCALATOR」等を制作。99年末に同社を退社。2000年よりフリーランスとして活動中。著書に「Light Wave 3Dスーパーテクニック」(ソフトバンクパブリッシング刊)などがある。





RYOKO

Creater=YAMAG

YAMAG

1972年生まれ。グラフィックデザイン、静止画CG制作を経験したのち、現在はフリーで活動中。自称メカモデラーのはずが「美少女系CG屋」の道を歩み、数多の「Shade使い」のなかでも唯一美少女ネタで仕事をこなしている。ちまたでは「カリスマShade使い」と言われてるらしい(笑)。

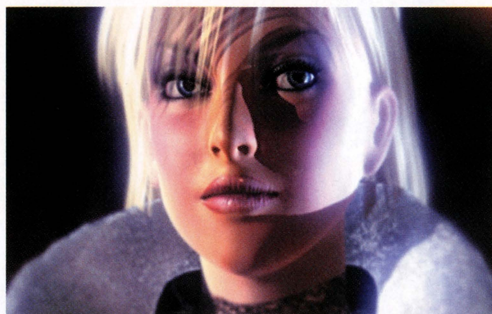
一条寺ゆかり

Creater=Sonehachi

ソネハチ

フリーランスのグラフィックデザイナー・イラストレーター&CG人形作家。1965年四国生まれ。多摩美術大学油絵学科卒業後、いろいろとイラストやデザインの仕事をする。95年春、3DCG美少女ブランド「ポリゴンズ」の制作を始める。
以後、オフビートでまったりと美少女シリーズを連作。





MISTY

Creater=Toshiyuki Aoyama&iceman

青山敏之×iceman

青山敏之=東京造形大学卒業後、IKIF+に入社。PS「甲殻機動隊」など、主にプロダクションI.Gの3D部分に参加。1988年からフリーとなりメンバー3人とゲームムービーやミュージックビデオなどを制作。「WIVERN」がWAVY97で最優秀賞を受賞。「BIO HAZARD-CODE:Veronica」CGテクニカルアドバイザーとして参加。
iceman=中央大学理工学部卒。ゲーム会社を経て、3DCGクリエーターとして活動中。ダークなクリーチャーやクールな美女などの制作がメイン。

ミハル

Creater=Kazuya Sasahara(SASAHARAGUMI)

笹原和也(笹原組)

1971年石川県小松市生まれ。95年SME主催デジタルエンターテイメントプログラムベストアワード受賞。97年武蔵野美術大学映像学科中退。97年CG制作会社、有限会社笹原組設立。有限会社笹原組としてはCGムービーの演出およびプロデュースを行なう。著書に「LightWave3Dで行こう」(エクシードプレス)がある。
最近の仕事にゲーム「BIO HAZARD CODE:Veronica」OPムービーがある。



SEEKER STRIKE

君のカスタマイズした3Dモデルで
ロボットの性能がまったく変化する!!
『PROJECT CG HOBBY』が
提案する読者参加型ロボットバトル!!



イラスト／すずき　めい

22世紀。人類存亡を賭けた機動兵器最終戦争が発動。
「鋼鉄の拳に不屈の魂　頬を伝う涙はあなたのために…」
ある者は愛する者のため、ある者は己の信じる道のため。
新機元騎鋼大戦・シーカーストライク。
宇宙(そら)を砕くか、HAGANEの闘志!!

スタッフ

企画原案／D-sys　コンセプチュアルプラン/Team00
キャラクターデザイン・メカニックデザイン/すずきめい
デザイン協力/宮　豊
EGASサンプルデータモデリング/ねことむ・とこたぬ
コーディングデータプログラム/サインプロジェクツ（布川修二）

S e e k e r S t r i k e

紀元から『機元』へと移り、地球圏と宇宙移民文化圏の決別の第一歩となる時代。戦場を駿馬で騎行した騎士の如く鋼の馬で『騎鋼』するSEEKERたち……。これこそが『シーカーストライク』の舞台である。

世界連邦結成

22世紀。地球は南北米・アジア・欧州・ロシア・アフリカの五経済圏で、技術的・経済的に市民生活を統制下に置く巨大複合企業体コングロマリットの統治下に入る。ここに統一世界連邦の時代が到来する。その掲げた政策は『スペースコロニー及び近隣惑星への植民による経済の最大活性化』だった。

悪夢の始まり

宇宙移民計画の進行中、ごく一部の人間の間に恐るべき事実が知らされた。極めて近い将来、地球圏を通過する巨大彗星の軌道が地球を数十万キロに及ぶ放射性のガスの尾に包んでしまう。120億以上の全人類の宇宙移民は不可能とされ、計画は上層部の人間の手によって本来の目的を離れ始めてゆく。

パラダイスロスト

コロニー建設を口実に最終サバイバル計画『ヘブンズシーカー』が進行。それは約5億の人間が居住できる巨大外宇宙航行船の建設であった。だが、宇宙移民公社によって地球各所に設置された軌道エレベーターが始動した頃、真実を知る一部の心ある人々によって総ての事実が世界に報道されてしまう。

探索者たちの激突

軌道エレベーターの使用権を巡り議会は紛糾。限定的武力使用による解決案が承認され、宇宙開発用に実用化された機動マシン・EGASを投入した軌道エレベーター地域の争奪戦が展開される。地上の人々はいつしか、EGAS操縦者をも希望の探索者=SEEKERと呼ぶ様になっていった。



アジア総合エリア企業体
U.N.DRAGON



EGAS-UND-03F
セイラン

青嵐。夕立を降らせ周囲を爽やかに変えて過ぎる嵐の名を課されたこの機体は、砲撃戦を得意とし、小回りの利かないタイプである。その一方で重い一撃や近接格闘戦を得意とし、最小限の機体で防御的な戦闘が可能だ。武装は排英式の実弾大砲や高振動ソードを基本装備とする。



南北アメリカ総合エリア企業体
S&E(スターアンドイーグル)エンタープライゼス



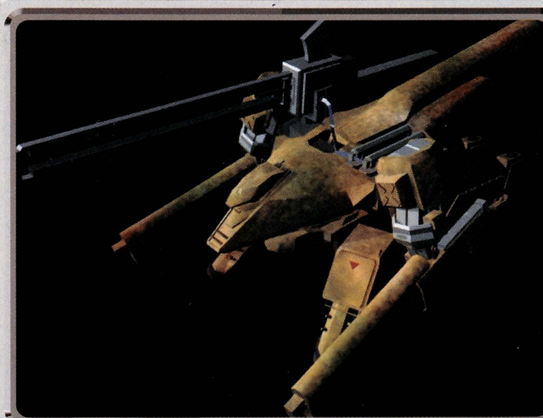
EGAS-SEE-4D
P.A.JOE

歴史上EGAS開発の第一歩を記したS&E社の技術を受け継ぐ本機は、かつての戦闘航空機を思わせる姿を持つ。

多数の軽火器や目的別のオプションを装備可能だが、高機動性と量産性重視のためややクセがあり、実際の運用で十二分な力を得るには相当の技量が必要だと言われている。



欧州連合総合エリア企業体
ノイエ・エレクトロニッシェ・インダストリー



EGAS-NEI-4D9
デューナモ

『結果とは一貫性の産物であり、魅力ある研究対象こそが学者に生きつづける価値を与えるプログラムなのだ』

ドイツの偉大なるツヴァイベック博士の言葉である。統合電子工学の祖たるその思想を惜しみ無く注ぎ込んだ異様な機体は、限定地域戦では強力無比な戦闘力を発揮する。

統治企業体U.N.DRAGON(ユナイテッド　ネイションズ　ドラゴン)社は、旧日本・韓国・中国の三国が中心となったトロイカ体制による統合政策によって汎アジアゾーンを支配している。
かつての旧日本、韓国、台湾のハイテク技術を支えた主脳陣の設計に基づくEGASを、旧中国本土及び旧東南アジア地域の人海戦術で迅速にビルドするシステムを引いている。
装甲と戦闘力優先の重型EGASを得意とする。企業モットー『パッシブ&アクティブ』。

OPARATOR

ユカリ・真珠シャンチー・中川

18才のアジア系ハーフ。小柄でやや勝気。アシスト時は矢継ぎ早やに支持を下し、パイロットの反応が遅れる姿を見て喜ぶイジワルっぽい面も。だが本当は寂しがり屋であり、SEEKER全員の帰還を祈っている。趣味はケミカルハーブ合成。



YUKARI CHANCHI.NAKAGAWA

統治企業体S&E(スターズ&イーグル)エンタープライゼズ社は、旧南北アメリカ連邦が統合されたNUSA(ニュー　ユナイテッド　ステイツ　オブ　アメリカ)地域を担当する。
かつてなし得なかった『世界の警察』の理想を実現すべく、航空軍事技術を応用したEGASの大量投下を目標とする。フリーのSEEKERがもっとも多く所属しているらしい。企業モットーは『全ての生命に与えられた平等な権利…自由の実現』。

OPARATOR

サンデイ・アルジェント

21才のアメリカ系。いわゆるナイスバディのお姉さんだが、さばさばしており人情家なので女性同僚の間からも人気が有る。SEEKERをアシストする際は『おねーサンにまかしときな!』的サポートをするのが特徴。下手なカラオケが趣味。



SANDII・ARGENT

統治企業体ノイエ・エレクトロニッシェ・インダストリー(Neue Elektronisch Industrie)社は、統合の進んだEUを基幹とする。旧ドイツ・デュッセルドルフに本拠を置いている。
旧ドイツ、イギリス、スイス等の自動車・軍事・軽工業などの技術提携が混然となって進んだ地域のため、ハードウェア的な問題はソフトウェアで、ソフトウェア的な問題はハードウェアで解決しようと言う思想を持つ。企業モットーは『渾沌の統一がもたらす平和』。

OPARATOR

ニナ・バルトス

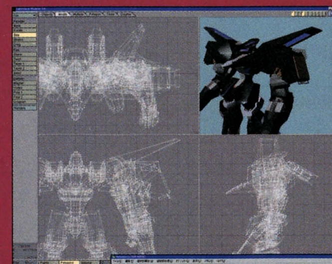
19才の欧州系。データベース統合型AIを利用したサポートを行う。眉一つ動かさず冗談を言うため、アンドロイドとの噂も。オフでは豪快に遊んでいるのだが、イメージが異なるので誰も気付かない。趣味は円周率と銀河膨張率の関係の数式化。



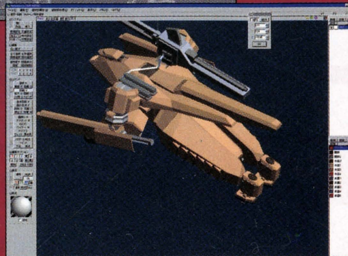
NINA・BARTOS

機体を選べ!! カスタマイズせよ!! 未来の覇権を握るのはキミの腕しだい!!

本誌付録のCD-ROM内の『Seeker Strike』フォルダ内からモデルデータをHDDに移し解凍して下さい。3種類の機体がそれぞれ『ライトウェーブ』、『メタセコイア』、『DXF』の3形式で保存されています。(同梱のメタセコイア推奨)



←『ライトウェーブ』でモデリング中の画面。君のメカセンスで自由に改造してみようぜっ!!



→こちらは推奨ツールの『メタセコイア』の画面。P50からの『メタセコイア』講座を参考にしよう。

たとえばこんなEGASも作れるぞ!!



↑カラーリングを変更し、オリジナルの武装を追加してみたぞ。



↑2体のパーツを組み合わせて作った、オレ流最強EGASだ。

付録CD-ROMに今すぐアクセスせよ!!

さらにhttp://www.cg-hobby.com/も忘れずにチェックしよう!

3DCG GARAGE MARKETS

2000 SUMMER

夏！　夏といえばイベントの季節!!
そこで本誌取材班はアマチュア3DCGの現状を求めて、
JAFコン、コミケ、ワンフェスの3大アマチュアガレージマーケットを探索！
地獄のような暑い日々の中、アマCG作家さんを発見してきたぞ！
ふー暑!!　あ、いつのまにか、もう秋だ……。

WONDER FESTIVAL 2000 SUMMER

2000.8.20

ワンダーフェスティバルとはガレージキット界の雄、海洋堂が主催する、アマチュア造形物販売イベントだ。

木で作ったおもちゃのようなものから、ガレージキットと呼ばれるレジンキャスト、果てはちょっと見ただけではよくわからないようなものまで売っている巨大イベントである。

今回は前回より規模を拡大し、ビッグサイト東側5館を借り切って盛大に開かれたぞ！

会場直後はやはり人気ディーラー（注：ワンダーフェスティバルでは売り手側参加者をディーラーと呼ぶのだ）に人が集中していたみたいだ。

人気アニメやマンガのキャラクターを版元に許可を取り、販売できるという点がコミケとは一線を画しているこのイベント。やはり、人気もそういった版権ものに集中していた。

異論もあるだろうが、大局的に見れば、ガレージキットに代表されるアマチュア造形物の造形精度は確実にあがっている。

技術レベルというものが、互いの作品を見ながら研鑽することによって磨かれていくとすれば、3DCGがガレージキットの後を追い、みるまにそのクオリティをあげていくことは予想に難くない。現にこの数年の進歩はすさまじく、出展されているデジテル3Dデータは前回にくらべて確かにクオリティがあがっていたようだった。

海洋堂に対しては『CGHOBBY』も対談を企画、海洋堂の代表取締役である宮脇氏にも話をうかがっている。この対談については18ページからの記事を参照にして欲しい。



⇧トイメディアデザインのブースだ。某紙に連載中の「Eight!」のモデルを販売していたぞ。なかなか好調だったようだ。



⇧こちらはU&Sのブース。クリックモデルの販売を行っていた。キャラクター、怪獣、メカと多ジャンルの品揃えで、アイテム総数も30をこえていたぞ。売り切れもあってなかなか盛況。



江口真一

⇧オリジナルロボットものを（予告編だけど）ムービーで販売していたぞ。
　某有名ゲーム会社に元いたらしくて、そのグレードは超級!!



しらゆき将士郎

◇Sister Roboto Sincerityに参加なさっている作家さんの一人。やはりプロのマンガ家さんです。2Dの能力は必ず3Dにもプラス。さすがの造形です！



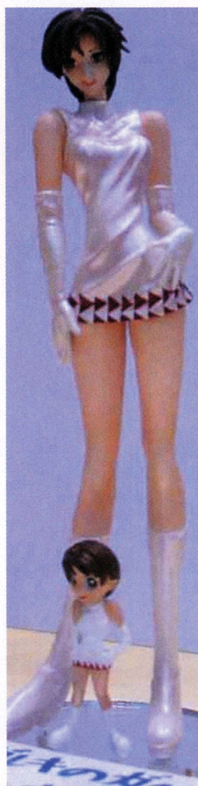
KRJ

◇本誌でも活躍中のKRJさんも、Sister Roboto Sincerityに参加されているのだ。この企画、実力者ぞろいで同人活動とは思えないクオリティーの作品ばかり。このキャラクターも猫手、猫足の女の子がかわいいぞ！



中村圭佐

◇三国志ネタで呂布を3DCG化。実在物、ましてや中国英雄は珍しい。この他にも貂蝉もあったぞ！







◇こんなフィギュアも展示されていました。この人はもちろん「リッジ」の元祖イメージキャラクター・永瀬麗子。

COMIC MARKETS 58

2000.8.13

コミックマーケット、通称コミケとは同人誌即売会と呼ばれるジャンルのイベントである。

この種のイベントとしては国内はおろか、世界最大規模であり、三日間を通じて延べ入場者数は40万人クラスだ。

この過激なイベントに『CGHOBBY』は取材を試みた。デジタル、とくに3D系のアイテムを目指して灼熱の三日間を戦ったのだッ！

結果、やはり3D系アイテムは大きく増えていることを確認。データ集やムービーを売る作家だけでもそれなりの人数になる上、同人ゲームの素材の一部に使用するなどもあわせると100アイテムに達するかという勢いであった。

ある参加者は「年々売上は伸びています。キャラクター選択と、作品の出来上がりが勝負ですね」という。

なかには開始数時間のうちに100近いモデルデータを販売しきってしまう強者もいた。

3DCGは新しいホビージャンルとして定着を果たそうとしている。そうなればアマチュアの交流の場として、こうしたイベントの重要性はましてくるだろう。交流を通して、お互いの技術が研鑽されることは非常によいことだといえる。ここ数年、国内のCG普及率と技術レベル、楽しむ人たちの数は爆発的な増加を見せた。実は同人誌即売会がもっともその流れを反映しているのかもしれない。



⊙コミケットにおいてもCG関係のブースは拡張中だ。2DイラストCGが中心だが、今回は3DCGだけで1列ものサークルがそろった。





ひろぽん

⊙本誌連載2年G組のデザイナー、まるかた氏の友人のイラストレイター兼マンガ家。世間は狭い。今回のコミケットでCG初挑戦。

中戸川　収

⊙ユニークデジタルで行われた、第一回ユニデジクリエーターズコンテストの準グランプリ受賞者である中戸川さんも、データ販売を行っていたぞ。特徴的なボーダーの長い靴下が魅力的だ。



義経

⊙巨大な（ほとんど等身大）ポスターを販売していたぞ。独特の髪の毛の処理がすごくきれい。と思ったら、あちこちで活躍されてるプロのデザイナーさんでした。やはりコミケは奥が深いぜ！



JAF・CON 9 JAPAN FANTASTIC CONVENTION 2000

2000.7.30

JAF・CONは毎年夏に開催される、模型ファンのためのホビー総合イベント。ワンダーフェスティバルとは違い、中古TOYなども多く扱っていいます。

企業展示やコスプレ、ステージイベントなども充実しており、たいてい一週間程度しかワンダーフェスティバルとは開催時期が離れていないため、どちらに焦点を絞るかはファンの頭の悩ませどころでしょう。

ワンダーフェスティバルでは版権許可が出にくい（というか、ほぼ出ない）ガンダムとセーラームーンの許可が出るとあって、JAF・CONでは、この二つの作品のキットが強力に存在感を主張しています。

今年も、壮絶なエルメスやFA百式など素晴らしい作品がそろっていました。JAF・CONのもう一つの顔が、アマチュアモデラーの登竜門としても有名な恒例の模型コンテストです。

過去、このコンテストからプロモデラーへステップアップしていった作家が何人もいます。このコンテストが熱くて楽しいのです。

非常に完成度の高いものから、とりあえず友人に見せるために作ったプライベートな味わいの作品まで、まさに千差万別です。

このコンテスト、そしてコスプレやステージイベントとあいまって場内はまるでお祭りのような雰囲気。模型好きの人でなくても、アニメやマンガに興味があったり、おもちゃに興味があれば一日楽しく過ごせるイベントだといえます。



⇦『コスチューム・プレイ』と呼ぶのをためらうほどのボリューム。身体に『装着』しておりました。中の人、多分ものすごく暑いです。ご苦労様でした！



⇦編集部のお気に入りの一品。ペーパークラフトで作れる、ヴァーチャロンのキットなのだ。本格的仕様で、部品点数もかなりの数に上る。作者さんは気さくな方だったぞ!!

⇦カンケーないけど編集部的に大受けだったフィギュアは、やはり独歩。板垣的な演出とポーズで完成度高し。





⇦相も変わらずうなるほどの人が押しかけた。この3大イベントの合計来場者は50万人。すさまじいまでの熱気、独立国家が築ける人数だ。やはりマニアのソウルは夏の暑さにも負けないと再確認ッ！



●戦い終えて…

三大イベントを取材した編集部はかなりの戦果を手に入れることができた。

同人で出回っている3DCG関連アイテムの数は年々増えているようだ。アマチュア同士が制作した作品を発表する場として確実に機能しているといえるだろう。



CGHOBBY編集部からのお知らせ

CGhobby編集部から読者へのお知らせがあります。

このコーナーの記事のとおり、アマチュアCG作家同士の交流が始まっています。そこで、CGHOBBYでも発表や交流の場として読者のページを大設置！！

手書きのイラスト、2DCG、3D静止画、3D動画などなど。みんなが興味があるもの、カッコイイ、かわいい、萌えッ！　と思うものならナンデモ応募してください。場合によってはページ倍増、大々的に発表のチャンスもありますよ。3DCGを使って面白いことをやってみようと思う諸君、仲間を作ってプロジェクトを開始したい諸君、いまこそ発表の大チャンスですッ！

〈宛先〉〒150-0002　東京都渋谷区渋谷1-1-11　青山SIビル5F
「CGHOBBY」編集部係

CD-ROM
連動企画

ようこそ



Welcome to

西暦20××年。ロボットの社会進出はますます進み、人とロボットが共に暮らす社会は確実に築かれつつあった。だが、それに比例してロボットによる犯罪も増えていった。これに対し政府は、ロボットにも教育が必要であるとして、人間と接するロボットたちに一定の教育を義務づけたのであった。

これは、東京都三鷹市にある私立杏学園で、一人前のロボットになるべく日夜がんばり続ける、ロボット少女たちの愛と感動のドラマである。

なつめ
棗
●出席番号24

Natsume

プロフィール*

クラスニー=キャロル



某国からの留学生で、同型フレームの姉妹たちと共に技術交流のため、日本へやって来た。卒業後はケーキ屋を始めようと思っている超甘党ロボット。

青空こだま



地元の零細旅行会社「青空観光」のバスガイドとして開発された添乗員ロボット。放送部の副委員長をつとめており、特徴あるアナウンスで校内では結構有名人。

棗



「小さな体に大きなパワー」を目標に開発された工事用ロボット。山奥の現場で働いていたが、会社の倒産と共に都内の業者に引き取られ、学校に通うことに。

2-G World!

Clasny-Carroll

CLASNY-CA OLL

AOZOR KOD

NA SUM

クラスニー
キャロル

●出席番号11

ここで紹介したクラスニーは、CD−ROMにブラウザといっしょに収録されています。



Aozora Kodama

青空
こだま

●出席番号01


「あたしたち、みんなのお役に立ちます!」
CGホビーが贈る、全く新しい
オリジナル3D学園ロボット企画
次号より本格スタート!!
2年G組全クラス名簿は99ページに!
Illustration by みかん堂

聖ロボット学園 2年G組

2-G / Private School for Machine Girls

がんばれロボット少女たち!!

「2-G」コミック版もスタート!!

牧野靖弘



このたびは
青空観光バスを
御利用いただき
誠にありがとう
ございまぁす

わたくし
本日のガイドを務めます
青空こだまと申します
ヨロシクお願いしまぁす

左手を
御覧くださぁーい

おーっ!

可愛いい手
だなー

ロボットなんて
思えないなー

ぎゃーっ!

はぁい〜
たはは…



キイイー
わーーっ



こだまちゃん
到着だよ
あばばばっ



お疲れ
こだまちゃん



集合時間は
3時です〜
それまでは
自由行動ですけど
時間は守って
くださいね〜
ざわざわ
わいわい

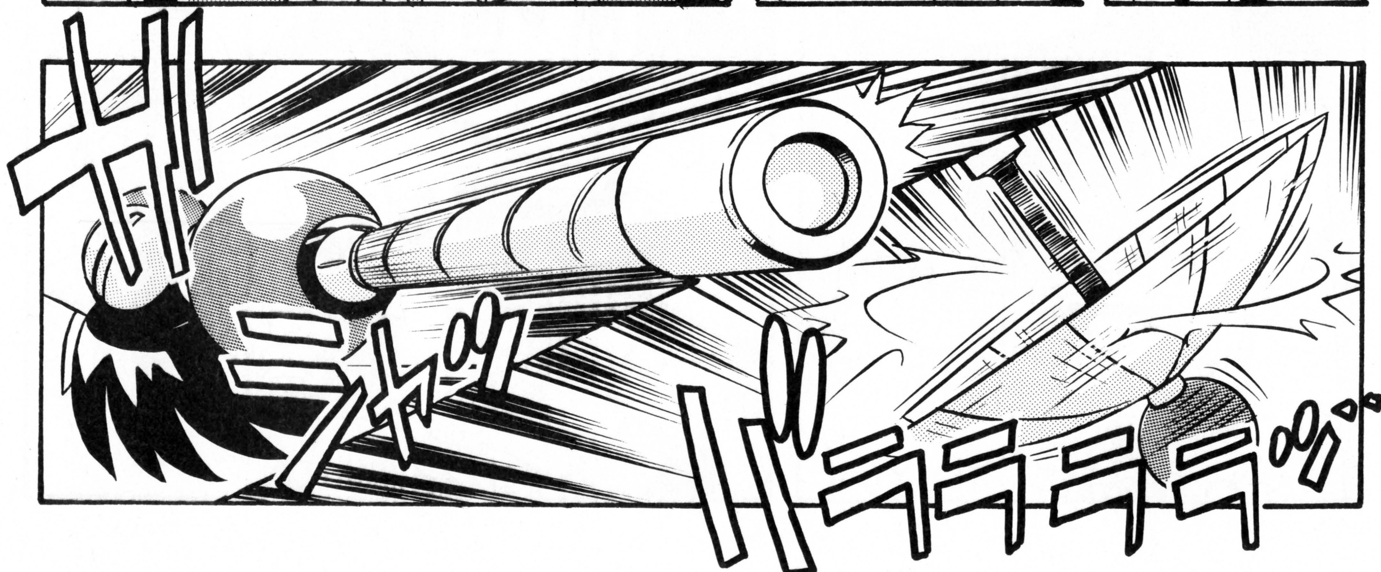

がんばるのは
いいケド
とばしすぎて
オーバーヒート
しないのかい？
根本さん


このぐらい
全然平気で
ございまぁす！
にっこりっ


もっともっと
がんばって
成績あげないと
いけないですし～
僕が先生なら
満点あげるんだ
けどなぁ…


エヘヘ
ありがとう
ございま
ピピッ!!


！


ガシャッ
バラララララッ

ぐる
ぐる
ぐる

どこ？

ピッ
ピッ
ピッ
ピッ
ピー

いた！

:REC

金出せって
言ってんだよ

そんなお金
あらしまへん！

だれかが…
助けを求めてる！

集音機

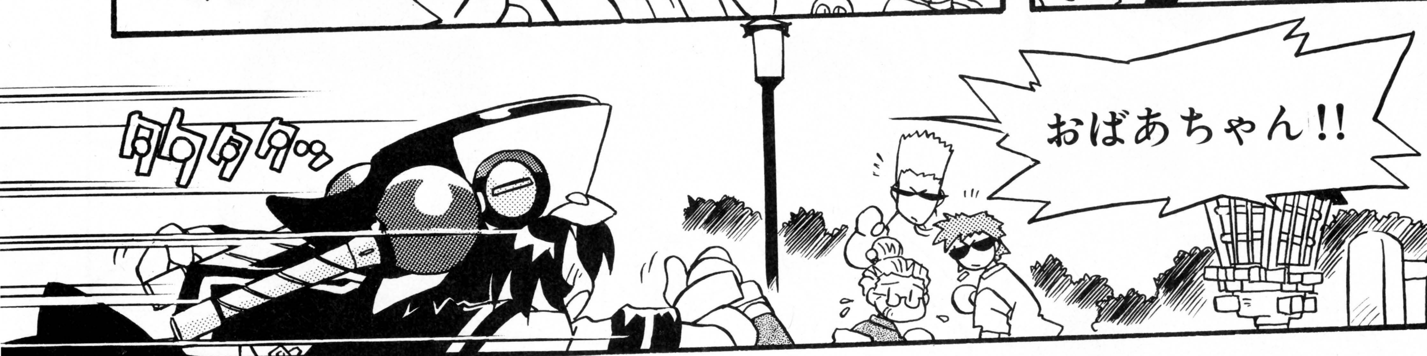
どうしたの
こだまちゃん？

もうすぐ
集合時間
だよ

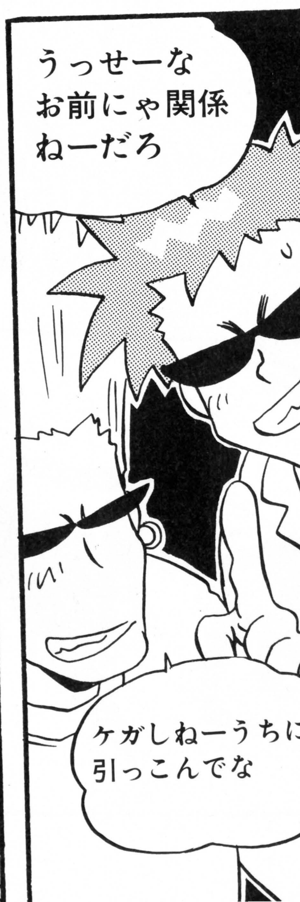



なんだろ…
おトイレかな？
まさかね…
あはは…


ちょっと
おトイレっ
こだま
ちゃん!?


おばあちゃん!!


ちょっとお兄さん方！
お年寄相手に
カツアゲなんて
卑劣極まりないで
ございまぁす

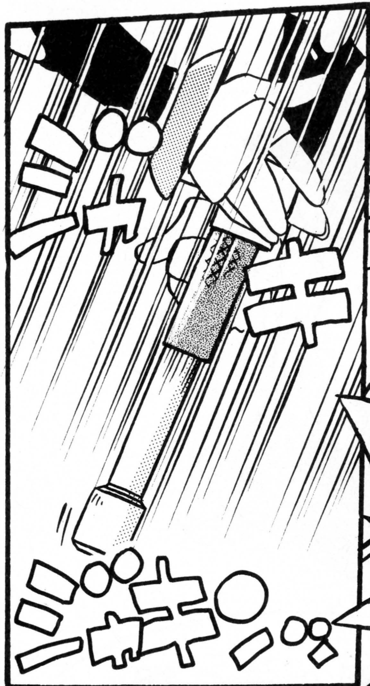

うっせーな
お前にゃ関係
ねーだろ
ケガしねーうちに
引っこんでな


ムカ ムカ
ムカ


ぱっ
左手を
ご覧くだ
さーい！

こだま名物
対戦車光線砲で
ございまあす!!













青空観光(有)の
見習い添乗員

そして

杏学園２年Ｇ組
出席番号１番！
青空こだまで
ございまぁ〜っす

…その頃、こだまは…

おばーちゃんひとりに
観光案内してたりする…

悪い所に煙あてると
ビョーキが治るって
言われてマス

へーっ

な…なにやってんだよ
こだまちゃーん

ぶー

ガイドさんが
時間守らなくて
どーすんだよー

ぶーー

もう
4時だぞー

つづく♥

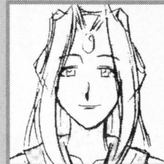
2年G組出席名簿

今月登場したのはクラスニー、こだま、棗の３人。来月も、生徒たちが続々登場するぞ！　気になる娘がいたら、編集部までファンレターを送ろう！　ちなみに担任の先生は、舞梅河原三子先生（23歳、独身：人間）だ！


01 青空こだま


02 秋戸真輪

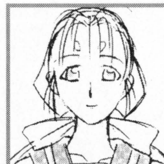

03 天原ヒトミ

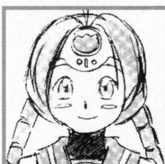

04 有蘇川レイコ


05 江戸川花梨


06 エミー・ニコンF10


07 大河内やすえ


08 春日美奈子


09 果山あぐり


10 キュア


11 クラスニー・キャロル

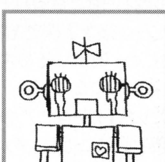

12 金剛寺アリス


13 金剛榛名


14 さくら12号


15 ジレッタ・シェルマルク


16/17 凄鉄千鶴／百恵


18 ステェファニー平山


19 閃光寺らいん


20 ダイナマイト梢子


21 チャオ


22 津波十六式


23 ティレル


24 棗


25 葉山ジェーン


26 菱川るるぶ


27 宝生　雫


28 炎珠


29 円華そにあ


30 源　静香


31 M.M.コルベット


32 夜神楽月華


33 竜胆院杜若


34 竜胆院橘


35 レイチェル


36 R.D.F


37 E.O

注：名簿は10月16日現在のものです。

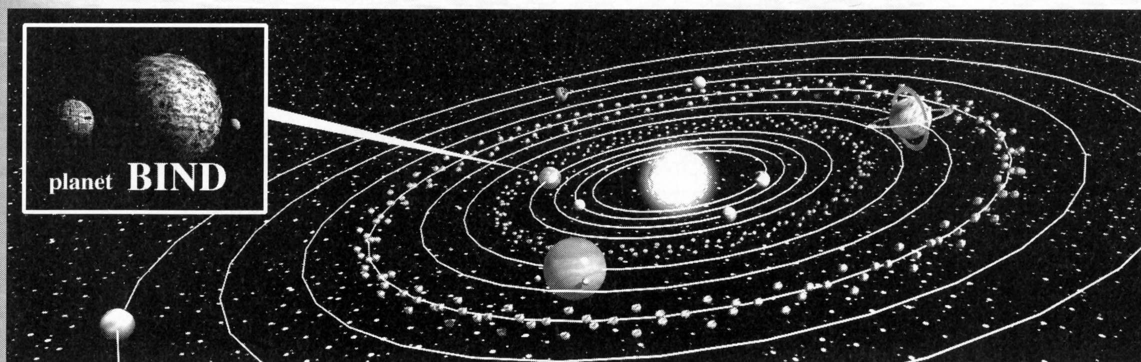
Designed by ANZUYA

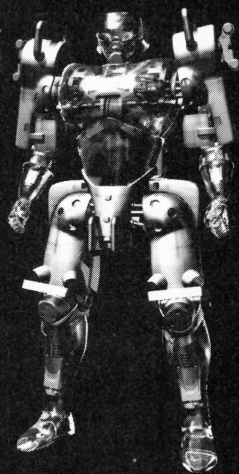


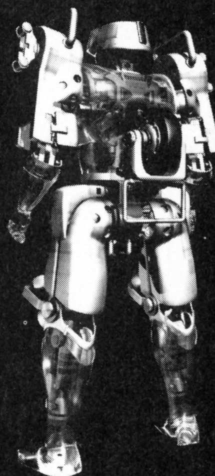


Down Time PRESS

ビジュアルハードコア『ダウンタイムZ+』始動！ その世界を徹底解説しよう!!







⬆メタルビーイング・「フェンリル」タイプの前面と背面。ライドフォース形態に変形した際は、サイドカーになる。

【ダウンタイムワールド キーワード解説】

惑星バインド：地球のある太陽系から遥か数十光年先の恒星系にあり、人類の文明圏としては最辺境である。惑星の約半分が金属原素で被われ、残りの半分は砂漠、平野、ジャングルなどで構成されている。地中には土と金属層が不規則に層を成しており、その奥深くには・・・。

また、バインドの衛星軌道上には2つの月がある。ひとつは人工物としか思えない完全な金属体であり、もうひとつは、まさに死んだ衛星となっている。

人類：惑星バインドだけでなく。あらゆる居住圏において、人類は人間どうしのペアリングを強く拒むようになっていた。その結果、政府による強制的人口調整システムによる、人工授精・人口調整が制度化されている。だが、"自然受精は完全に消滅した"との政府公式宣言にもかかわらず、自然受精を完全になくすことはできなかった。さりとて自然受精で生まれた子供は、管理されたシステムの中では生き残ることは許されない。ほとんどが闇で中絶を行い処分されるが、中には・・・。

また、労働力の確保や、生活を円滑にするための手段として、人類は『メタルビーイング』(もしくは普通のヒューマノイド型ロボット)とパートナーシップを取るようになっている。その生活も人類と『メタルビーイング』双方が「あくまで法的には」並立したものである。

Z+(ジープラス)：元素記号「ZA」の通称。遺伝子構造を持つ特殊金属であり、その存在は希少である。

無色透明ではあるがその使用方法や状況によって、若干色味が着く。が、その根拠までは判明していない。人類はその発見から数百年の間、Z+の遺伝子構造を解析し続けているが、解明率は未だ20%といったところか。

特徴として超硬度・電気信号による変形などが挙げられるが、驚異的なのは人工知能のベースとして使用することにより、人類と同様の感情や意識を持つことが可能になる点であろう。

人類はこれらの特性を活かし、様々なものを作り上げた。特に、人類が同種間のペアリングを拒んだ結果生まれた新たなるパートナー・『メタルビーイング』が最たる例であるが、非常に希少な金属のため、通常はその中枢部にごく僅か使用されるのみである。

一部の生物学者からは、「Z+はただの鉱物ではなく、究極の無機生命体ではないのか？」との説も出ている。

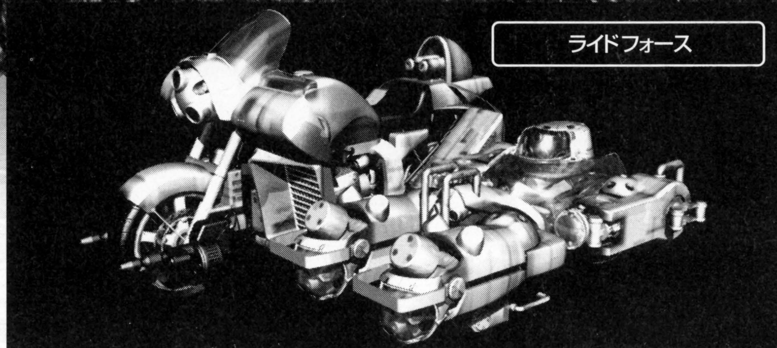
Z+プラントベース：惑星バインドに点在する、Z+採掘ベース。内部に街を構成しているプラントもある。元々は人類とロボットが共存しながら採掘を行っていた。現在は88%のベースにおいて、"ある現象"が起こり、人類は排除されロボットによって制圧されている。

ロボット：人類は、様々な惑星を植民地化する過程で、特殊な環境(状況)における労働力としてのロボットを作った。そして科学技術の発展や新素材の発見などにより、ロボットは様々な進化を遂げていった。

彼等のさらなる劇的な進化は、惑星バインドで「Z+」が発見されたことによってもたらされた。それはロボットを単純な労働力から人間のパートナーにまで進化させる引き金となる。

ロボットは様々なグレードに分類され、その頂点には「人間と同等の存在(パートナー)」として法的にも認められた『メタルビーイング』が置かれることとなった。

『メタルビーイング』：Z+半導体による高度な意識レベルを持ち、また一部にはそのボデ



ィ構成にも、Z+を採用した新世代ヒューマノイド型ロボット。

Z+の使用により創造的思考や感情表現も可能であり、経験データを自ら分析、そこから発展する思考や行動がパートナーの人間と同調するように作られている。従って、多少の諍いはあっても、『メタルビーイング』は決して人類を傷つけたり殺したりすることはない。まさに人類のパートナーとしては究極と言えるハズであったが･･･。

一部『メタルビーイング』はインターフェースユニットの使用により、パートナーである人間と一時的な脳波レベルでのシンクロを可能としている。

Zブリッド：この存在はまだ不明な点が多く、様々な情報が飛び交っている。

噂や証言をまとめると、どうやらそれは、人類とZ+の融合体ではないかと考えられる。

また、ある情報によると、「Zブリッドは、一部の人類の手によって人間とZ+の、それぞれの遺伝子を操作することによって作られたのではないか？」とも言われている。もっとも、その存在を確認した者は誰もいないとも言われているが･･･。

“デファイアンス”(Z+ウィルス)：数年前、惑星バインドにおいて異変が生じた。一部の『メタルビーイング』が人類に対して反抗的になり、遂には犯罪行為を行うまでに至ったのだ。政府機関がこの暴走した『メタルビーイング』を捕獲し調べると、そのZ+金属遺伝子上に、ある種のコンピューター・ウィルスによると考えられる「遺伝子の書き換え」が認められたのだ。このコンピューター・ウィルスは“デファイアンス”と名付けられた。

その後、このウィルスに感染した『メタルビーイング』は(以降、『ウィルスビーイング』と呼称)増殖し、プラントベースから人類を排除し、みずから集団(組織)を形成するようになってしまった。

『ウィルスビーイング』は、正常なメタルビーイングに対して強い攻撃性を示し、その機能を確実に奪おうとする。が、人類に対し直接的殺害行動を取ることはない。もっとも目的達成を最優先するあまり、結果として人を死に至らしめる場合も少なくないが･･･。

なお、このウィルスは現在惑星バインドでしか発見されていない(らしい)。また、同じバインドでも、このウィルスに感染することのない『メタルビーイング』がいるのも確認されている。目下ウィルスの感染経路の特定・ワクチンの開発等も行われてはいるが、成果は芳しくない。上記のZブリッドは、この“デファイアンス”が影響しているのではないかとも言われているが･･･。

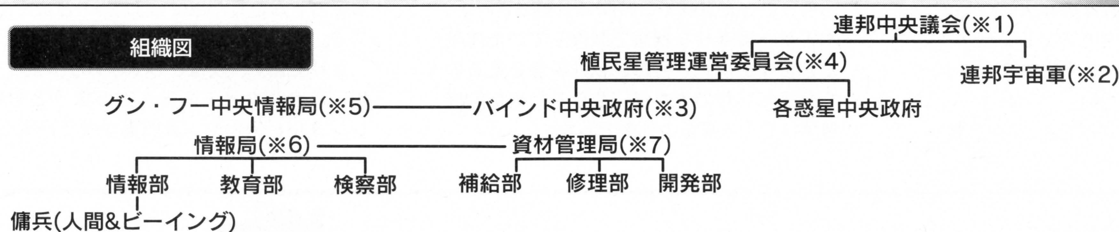
グン・フー：連邦中央委員会公認の傭兵組織。

連邦宇宙軍が、様々な理由で出動できない場合、各惑星中央政府は植民星管理運営委員会を通し、グン・フー中央情報庁にグンフーの出動を要請し、認可された場合のみ、傭兵を募り、部隊として出動命令が出せる。この傭兵組織が、グン・フーである。

今回は、バインド中央政府が、Z+プラント奪回に多額の報酬とZ+の配分を中央情報局と契約し、各地の人類及び『メタルビーイング』たちに呼びかけ集めた。本編の主人公たちも、このグン・フーに所属している。所属証明されない限り、賞金やZ+の配分は得られない。また、所属メンバーには、法律によって禁止されている『メタルビーイング』の「殺害」や、殺人・施設の破壊等が条件付きではあるが許可されている。

ライドフォース：Z+を使用した戦闘用装甲バイク。多くの傭兵たちがこのバイクを駆り、戦闘行動を行う。無論バイク単体でも行動が可能であるが、多くの場合、パートナーの『メタルビーイング』がサイドカー形態に変型し行動を共にしている。このサイドカー形態の『メタルビーイング』を“モノスピーダー”と呼称する。なお、『ウィルスビーイング』自身もモノスピーダーとして行動する場合もあり、また、噂でしかないがZブリッドも、このライドフォースに乗り行動していると言われる。

プラネット・ビークル：多岐に渡るバインドの地形面を効率的に移動できるよう設計された、居住空間を兼ね添えた車両。その移動方法も、環境により、タイヤ、ホバーなどで対応できるようになっている。その全長は数メートルのものから、50メートル規模のものまである。プラント奪回を目的とする傭兵たちにとって、これがベースとなり、彼らの唯一安らぐ場所でもある。



※1：連邦中央議会：銀河系にあるすべての植民星を掌握し、各惑星からの代表者からなる合議制議会。

※2：連邦宇宙軍：議会が運営する陸海空3軍が一体となった軍組織。基本的には平和維持を目的とした軍であり、本部は地球にある。

※3：バインド中央政府：惑星バインドを管理し、すべて人類だけで構成された政府。
Z+プラントを含め、バインドのすべてを掌握していたが、『ウィルスビーイング』の発生によりプラントが奪われ、連邦宇宙軍がこの事態の収拾に失敗したため、植民星管理運営委員会を通し、グンフー中央情報庁に傭兵組織「グン・フー」の派遣を求めた。

※4：植民星管理運営委員会：連邦中央議会から委員を召集し、すべての植民星の管理運営を行う組織。傭兵の最終的な管理運営を行うことになっているが、実質は名ばかりで、あらゆる事項に関し、すべて各惑星政府とグンフー中央情報庁に任せている。

※5：グン・フー中央情報庁：グンフーを管理する中央組織。傭兵への報酬や各惑星の中央政府からの依頼を受け審議し、契約などが認可された時のみ、傭兵組織「グンフー」の派遣が決定される。また、各傭兵たちに様々な権限や情報を提供している。本部は火星にあり、支部がそれぞれの惑星にある。

※6：情報局：情報庁下の実務を司る組織。情報や交渉を管理運営する情報部、教育や募集を行う教育部、そして傭兵たちの犯罪行為などを調査取り締まりを行う検察部にわかれている。情報部では各傭兵たちに、様々な情報を収集、提供したり、また、傭兵たちとの交渉も、ここで行う。各傭兵たちには、それぞれ担当が付き、傭兵たちは、この担当と交渉を行う。ある意味、現場(傭兵)とフロント(担当)の関係である。教育部では、傭兵を育成するための訓練などを行い、傭兵たちのスキルアップを手伝う。現在、有能な傭兵を募集中である。検察部は、傭兵たちの違反行為や契約不履行を取り締まりを行う。が、具体的なメンバーが誰なのかは検察部内でも一部の幹部を除き、極秘となっている。

※7：資材管理局：情報庁下にて物資や装備などを配布する組織。主に装備の支給や補給、修理などを管理しており、これらは情報局情報部に所属する各担当と連動し、装備品など各傭兵たちに補給、支給される。また開発部では新兵器の開発を行っている。また、ウィルスに対するワクチンの研究も中央連邦政府とは別に独自に行っている。が、そのワクチン開発に関しては一切の情報は無い。

Check the Movie Masters



CD-ROM連動企画

チェック ザ
ムービーマスターズ

First mission

渡辺哲也 『超獣ロボ リューセイバー』の全てを探れ!!

フリーの3DCG映像作家として活躍の場を広げている渡辺哲也氏。
今回は、その名を知らしめるきっかけとなった『超獣ロボ リューセイバー』製作秘話をうかがってみた。

リューセイバーを作った頃

私のＣＧ映像活動も早い物で、今年で７年目に突入しました。

思えば、映像作品に限らず、いろんな作品を作りました。

ただ、代表作は？と聞かれたら、やはり1997年作の『超獣ロボ　リューセイバー』をあげます。作家として、過去の作品を上回る物を作ってないというのは、かなり情けない事では有りますが…(^^;)。

この作品を期にフリーになったのだから仕方がないのかも…。

ともあれ、紹介の場を設けていただいた事に感謝です。ちなみにこの作品は、Ｕ＆Ｓからビデオ販売されていますので、未見の方はヨロシク（笑)。

1997年の5月頃から製作を始めたこの作品、同年の9月の時点では僅かに主役級のモデリング3体分が完成していただけでした。それでは、なぜ、1997年の年末に作品として8分の映像が完成できたのでしょう？

その答えは簡単……その歳の９月にプータローになったから（笑)。

要するにそれまで、サラリーマンの傍ら、趣味のＣＧを製作していたのですが、ＣＧ製作の時間を十分にとれずにフラストレーションがたまりまくっていたわけです。

そんな時に、仕事せずに、１日中ＣＧを作っても良いよ…という状況になったのですから楽しかったですよ。膨大な作業量にも関わらず、製作自体に辛さを感じた事は



⇧これがタイトル、それっぽいぞ。

ありませんでしたね。

そういった意味で、時間にも制限されず、本人が一番幸せな状態で製作していた作品だと言えます。さらに、私は映像を見るのも好きだったのですが、ＣＧを始めた動機自体はむしろ模型の延長でした。



⇧パッケージイラストもOVAを意識して作られているのだ。

ですので、前作の『魔神戦記ゼノヴァー』という作品までは、「かっちょいいロボットを動かそう!!」…という事を主に考えて作っていました。

ただ、『ゼノヴァー』という作品は、アニメのフォーマットを取り入れて製作したため、逆に映像として、素人っぽさが強調されてしまいました。

そこで、『リューセイバー』では、映像としてちゃんとした物にしよう!! と考えた訳です。

とりあえず、映像として、カット割りや、構図、台詞などをちゃんとしようと思い、レンタルビデオや、専門書などで研究しま

『リューセイバー』ダイジェスト

STORY●　西暦２２００年、地球は悪の超獣軍団に狙われていた!!　襲いかかる魔神獣サソリンガーG7、発進せよ、翼竜形態セイバリオン!!　行け竜児!!、戦え超獣ロボ、リューセイバー!!

①超獣ロボ リューセイバー

人類の脅威、超獣軍団！　その中でも、最悪の魔神獣と呼ばれたリューセイバー！　だが月並博士の手によって改造され、現在は人類にロボットとして使われている。

②リューセイバーのパイロット 流星竜児くん

正義感溢れる、高校２年生の男の子。運動神経抜群で、リューセイバーを手足の様に扱う。父親は、流星博士。魔神獣を作り出すが、その後消息不明。

③月並博士の娘 月並小夜子ちゃん

竜児君と同じ学校に通う、高校３年生。竜児君より一つ年上だ。博士の一人娘、秀才で成績トップ。

④リューセイバーのオペレーター μ（ミユ）ちゃん

可愛いサポートアンドロイドだ。ロリロリボイスと、猫耳がチャームポイントだ。



①②③④

➋所狭しと暴れまわるリューセイバー！



した。そういった物をちゃんと真面目に読んでみて、目からウロコが落ちる事ばかり…。分かった様な気になっていただけなんだなあ…という事を改めて痛感しました。とはいえ、『リューセイバー』も今見ると、つっこみ所だらけで、恥ずかしいのですが…。

今でも映像の勉強は続けていますが、まだまだ全然分かりません。つーか、謎は深まるばかりです…。

映像って、ものすごく奥の深い世界ですね。

まぁ、それでも、『リューセイバー』は好評を得ることが出来ました。ただ、実は映像作品というのは『映像』だけでＯＫというわけではないのです。

この作品を語る上で、私としては協力者のみなさんを紹介しない訳にはいきません。

音楽、機材を担当してくれた、山田誠氏は、主題歌、『ドラゴンブレス』、エンディング曲『うるおい』を含めて、実に７曲の音楽を製作してくれました。（ちなみにこの２曲には歌詞があります）

最初に発注した時は、『破邪大星ダンガイオー』のビデオを渡して「こういう感じのを次作るから、渡辺宙明先生みたいな感じでよろしく！！」とか、「戦闘シーンは無茶苦茶早いテンポの鳴きのギター系の曲ね」とか、無理な発注もしましたが、１００％満足いく物を仕上げてくれました。ありがたや。（ちなみに、この一年のちに、『ダンガイオー』のリニューアルジャケットを仕事で描くことになり、この奇跡的な偶然に２人で笑う事になる）

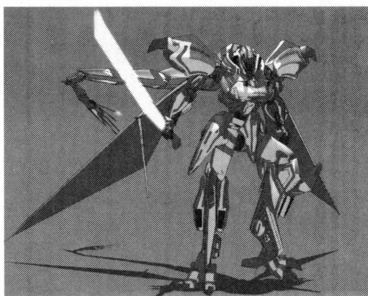
録音を担当してくれた、ＳＴＵＤＩＯ－Ｋの山田恵さんは、アマチュアの作品なのにも関わらず、笑顔で素晴らしい機材とスタジオ、その録音のノウハウ、オペレートまでを担当してくれました。

やはり、声はちゃんとした知識でちゃんとした機材を仕様すると、僕の素人声でもソレっぽく聞こえます（笑）。

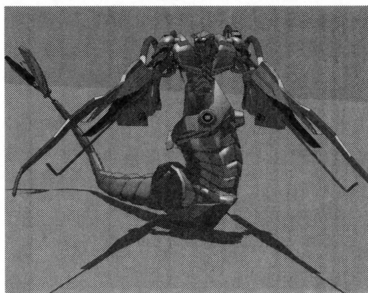
そのせいで、それ以来、癖になってしまいました（笑）。

小夜子ちゃんの声を当ててくれた、雨月新さんは、『ゼノヴァー』の時からお世話になっている元気いっぱいのステキなお姉さんです。

バンドのボーカルや、イベントの司会などをされていらっしゃるので、安心して任せられます。小夜子ちゃんの優等生なイメージがそのままでバッチシでした。



➋主役メカ、リューセイバー

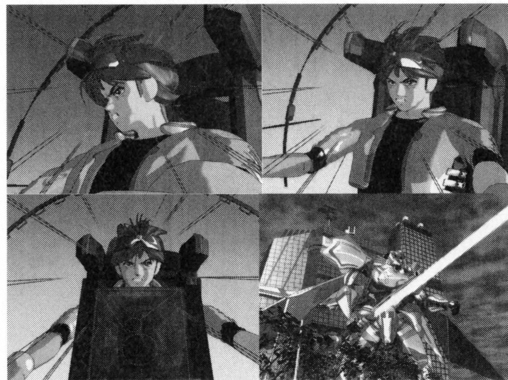


➋そして敵メカのサソリンガーだ。

ミユちゃんの声を当ててくれた、若木鈴子さんは、普段からミユちゃんのイメージそのまんまのキュートな方です。声も、全然作らずにあのロリロリボイスです（笑）。すげー。

ミユちゃんの人気は、鈴子さん声のおかげです。…あと耳（笑）。

それから、スペシャルゲストの提供ボイス（笑）は、とみた純子さん（本当のタレントさんですよ）。録音当時は名古屋のＦＭ曲のＤＪをされていて、ラジオでお声を聞いていました。実は、ＳＴＵＤＩＯ－Ｋさんで声のお仕事をされている時に、無理矢理お願いしたのでした。(^^;)



➊主人公の雄姿だ！

二つ返事で、にこやかに協力してくださいました。ああ、俺はなんてラッキーなんだ。

しかし、書けば書く程、ありがたい人たちばかりです、本当。

この様に、私の周りにはステキな人達が沢山いるお陰で、いまの私があると言えます。みんな、これからも僕を見捨てないでね（笑）。

今、リューセイバーを語れと言われれば、こんな感じになってしまいますが、実際に全てを語ろうと思ったら、キリがないので、この辺で。（ＨＰぐらいしかすべてを書くスペースないでしょうね、ホント）

なにはともあれ、これからも、ＡＮＩＴＥＭＰの作品を見て下さいね。感想などいただけるとなお嬉しいです。

STUDIO-K主催、プロオーディオ研究家　山田恵氏

プロの録音環境を研究されている氏は、国内でも有数のマイクコレクターでもある。

年代物のマイクを厳重に保管し、コレクションしているが、それらを実際に使用する事も多い。

マイクのコレクションというよりは、音のコレクションと言う方が正しいのかもしれない。実は、プロオーディオだけでなく、映像機材にも精通しており、部屋にはβカムを始めさまざまなプロ用の機材が置かれている。

「絵を書く時に手になじむマウスが必要な様に、音響機材も声や絵になじむものを選択します。自然な音が欲しい時には、アナログの機材や古いビンテージマイクを使用します。

編集作業とマスターは、音の劣化がせずに取り扱いの楽なデジタルの機材を使用します。色々な機材を知って、それぞれ慎重に使い分けるのが大切かと思いますよ。

リューセイバーのＣＧを浮き上がらせるために選択した機材は、５０年も昔のＲＣＡの４４ＢＸと言う古いタイプのマイクと、n-toschさんのマイクアンプMXP3036と言うSONY USAのミキサー、音量を調整する真空管式のコンプレッサーCL-1B、そしてMacのProtoolsの環境です。

私の所では、声の素材を収録したのみで、その後は渡辺君に任せています。」



ロッキンコンピューター部門統括　山田誠氏

ＣＧ専用カスタムメイドパソコンを作らせたら、おそらく日本一の男。ＡＭＩＧＡ時代からの、長い歴史と豊富な知識はダテでは無い。まずは、ユーザーとのセッションから始めるマシン作りはまさしく、オーダーメイドの名にふさわしい。

サポートも含めて、そのハイレベルな仕上がりに固定ファンは多い。ロッキンが本来楽器屋である事もあり、音楽にも精通している。

「ＣＧ用のマシンというと、ＣＰＵのクロックや、ビデオカード選び以上に、大事な物が沢山あるんですよね。リューセイバーを製作したマシンも私のこだわりの逸品です。

マシントラブルでお悩みのあなた、相談にのりますよ。やる気のある方は応援させてください。」

HP:http://www.anitemp.com/YAMADA/
E-MAIL:maco@anitemp.com



ムービーを作るのは確かに大変だが、少しでも楽にする方法を聞いてみた

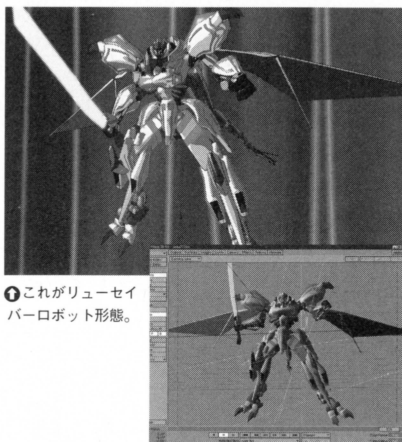
変型するメカとは？

『リューセイバー』では変型するロボット（つまりリューセイバー）が主役です。どちらの形態でもカッコよく、しかも完全変型させなくてはいけません。

今回の場合は、変型前の（リューセイバー）イメージを描き、それらの部品を使って変型後の（セイバリオン）を作りました。

リューセイバーの部品を全て読みこんだ状態のシーンを用意し、1000フレームあたりに（適当）MOVE、ROTATE、SIZE、モーフィング、ディゾルブ…など標準機能を駆使して、なんとかカッコイイ翼竜の形になるようにならべます。

まあ、ジャンクパーツでフルスクラッチしていると思えば良いのです。作っている最中にどうしても足りない部品や、つじつまが合わない箇所は、そのつど、新しい部品をモデリングしたり、変更したり、モデラーを行き来しながら作っていきます。



⬆これがリューセイバーロボット形態。

無論、付け足した部品は、変型前（リューセイバー）の状態でも破綻のない物にしなくてはいけません。

なんとか、かっちょいい変型後ができたら、完成！

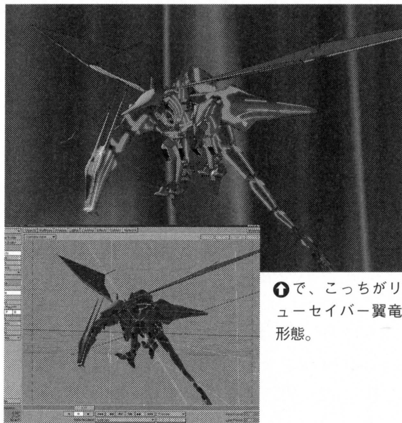
…いや嘘です。よく、このあたりのムービーまでを製作して満足してしまう人が多い様ですが、私はここからが本番だと思っています。

現状では、全てが同時にリニアに変型を開始してしまいますので、（例えば、腕、足、頭の順などのように）順番をを決めて、タメやタイミングを付けます。

このアニメート作業がアニメーターの腕の見せ所です。このとき、私は身ぶり手ぶり（？）などで、タイミングを計ったり、「ガキン、ガキン、バシ、バシ、ビューン！！」とか、声に出したりして構築しています。

ごくマレにストップウオッチなんかも使います。

まあ、とはいえＣＧアニメートは、何度でもプレビューできる訳で、やる度にテレビのアニメーターさんってすげーよなぁ…と思いますね(^^;)。



⬆で、こっちがリューセイバー翼竜形態。

最近は、（とはいえ、作業したのはもう一年近くも前ですが）WOWWOWの『ヴァンドレッド』の変型などを付けました。現在放映中なので見てやってください。

ムービーはなんでもあり

『作り込まれた美少女のモデルと、かっこいいロボットを作って、これで長篇アニメはできたも同然!!』と思ってしまう人がいる様ですが、長篇アニメってのは、そんなに楽な物ではありません（作り方によりますが…）。

現実を直視してもらうために、『リューセイバー』に使ったモデルを書き出してみましょう。

◆メカ
リューセイバー、セイバリオン、サソリンガーＧ７、ブロースター号、敵の要塞、街でやられる車、セイバーランチャー

◆キャラ
竜児、小夜子、ミユ、博士、研究所員、街で逃げまどう人×２、超獣大王（竜児、小夜子は制服姿あり）

◆その他
月並研究所、指令室、打ち上げカタパルト（ギミック有り）、セイバリオン格納庫内部、発進通路、リューセイバーコックピット内部、ブロースターコックピット内部、敵要塞内部、敵要塞が普段いる異次元（？）、街並み遠景用、街並みバトル用（半壊）、学校外観、教室（机、教科書、呼び出しポケベル）、竜児が飛び出す教室アップ、タイトルロゴ、ビームのエフェクト、爆発、煙…etc。

『街』とか、『内部』とか全部まとめて書いているのにこんなに有るんですよ。どうですか？　うんざりしたでしょう？（笑）

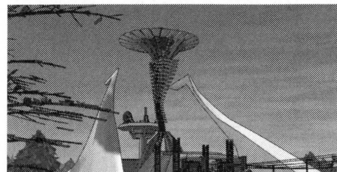
もし、あなたが、長篇作品を作ろう!!と思った時、おそらく、まず、主人公の裸の大の字の女の子を作ることでしょう。（笑）

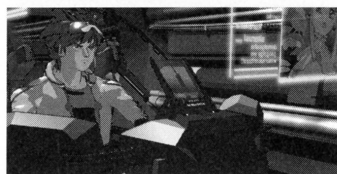
無論、私もそうですが（笑）。

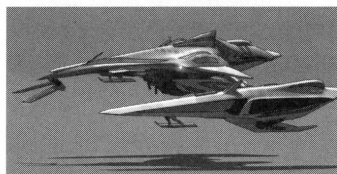
でも、そこで考えてみて下さい。例えば、その女の子にテクスチャーを１００枚貼って、モーフターゲットを１００個作って、ボーンを１００本入れたとします。

そのキャラは、実際の美少女と見間違える程素晴らしく、リアルになったとします。

でも、そうすると、これから作る、その女の子に恋する男の子も、その子をつけねらうマフィアのボスも、さらに言えば、女の子が飲むジュースの空き缶も、道に落ちている石ころでさえ、その女の子につりあう素晴らしくリアルなクオリティにしなくてはいけないのです。







⬅こんなにたくさんのものを作っていくのだ。ムービーが長ければ長いほどその量は増えていく。

長篇アニメを製作しようと思う人は、クオリティを追求する事だけでなく、全体の進行なんかも考える事ができなくてはなりません。まあ、平たく言えば、妥協も必要ですよ、という事です。

リューセイバーでは、全てを納得行くまでモデリングしていません。

ボーンもなるだけ使わないようにしました。キャラクターもなるだけ動かないようなカット割りにしています。でも、なんとかなるもんでしょ？（笑）

ＣＧを少しかじって、ネットの掲示板などを見だすと出所不明の無責任な知識で、ドンドン頭が固くなってしまいます。

自分の想像を具現化するための知識以外は時として邪魔者です。やらなければいけない事や、やってはいけない事なんか、何もありません。製作なんて、まさにルール無用のジャングルです。男（女）の根性を見せてやりましょう!!。

これ、ジャングルの常識ネ!!

PROFILE

1971年生まれ、インダストリアルＣＡＤオペレーターを経て現在フリーのＣＧデザイナー兼、映像サークルＡＮＩＴＥＭＰの代表。物作りをしないと死んでしまうが、いつも物作りのしすぎで死にそうになっている。最近では、作詞や、歌などの仕事にも無謀に挑戦!!　悔いの残らぬ人生を歩む、笑顔で死ねる29才。

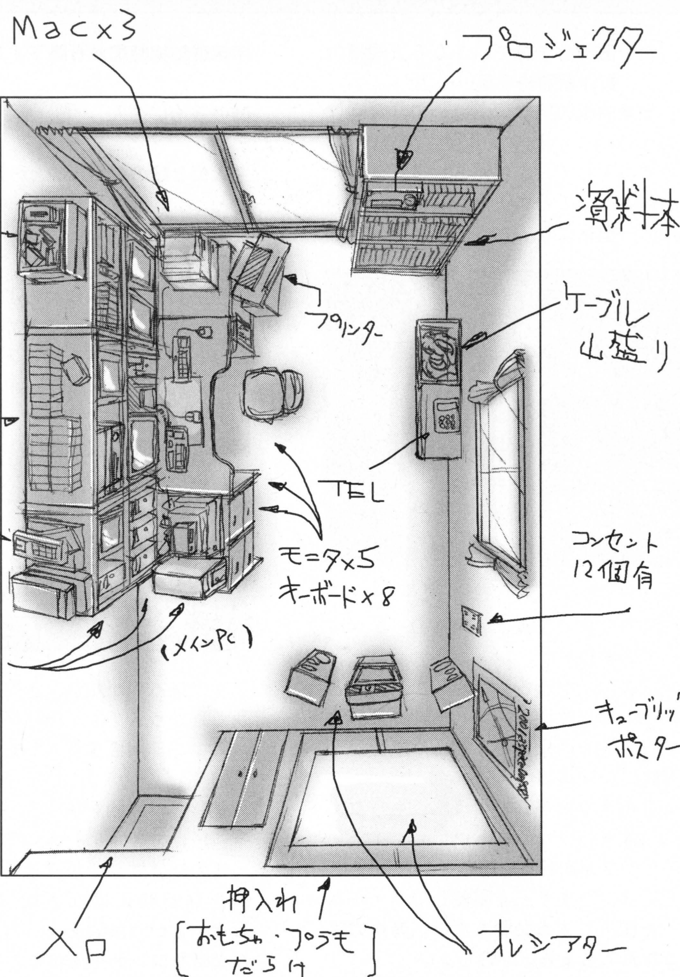


CREATOR'S ROOM

これが渡辺哲也の部屋だ!!

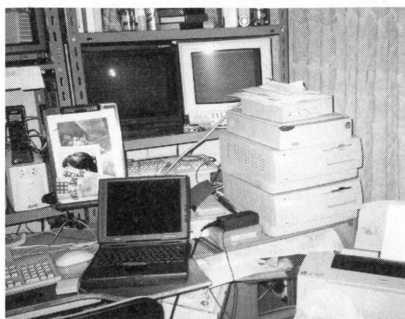
アニメメカのムービー道を突き進むANITEMPの秘密基地がここだ！


⬆作業マシン左。あの等身大ポップは……。



さすがに7年もやっていると、機材も貯まってしまい、エライ事になってます。道具にはこだわっていますが、使いたい時に使える場所にない物など、道具ではない!!という持論の下に常に、ほぼ全ての機材がいつでも稼動できる状態になってます。

なので、モニターやらが多めになってしまっいてます。コンセントはこの部屋だけで、12個有ります。大工さんがビビッてました。


⬆作業デスク右。マックが置かれている。


⬆作業ですく中央。メインマシンやモニターが見えるぞ。

3DCGは、『ライトウェーブ3D』をWinNTで使っています。他に使うソフトは、テクスチャ描きの『フォトショップ』、『プレミア』、『アフターエフェクト』、『AURA』なんかです。

メインマシンは、ペンティアム3の800メガヘルツ、RAM256MBです。再生用のPVRもこのマシンに入れてあります。

それに、ペンティアム3の600メガヘルツとペンティアム2の266×2をレンダクライアントとして使っています。モニターはDECの21インチ、PVR用のNTSCモニター2台を使っています。

『リューセイバー』の頃…というか、『シェーダー』もなんですが、ペンティアムPro200メガヘルツ、RAM160MBで、再生はAMIGAでした。つまり、レンダリング画像を全てZIPで転送していたんです。今からは考えられないですね(^^;)。

インターネットやら、文字書きにはマッキントッシュを使用しています。キーボードが、マッキントッシュの方がお気に入りで、昔の英語キーボードを使っています。

今は初代のG3と、サブマシンにパワーマッキントッシュ7600を使っています。あと、デモ用（？）に、パワーブック1400CSが有ります。スキャナーはGT7600Sをマッキントッシュに付けて使っています。

プリンタはPM−3000、ソニーのUP−1800（ビデオプリンタ）、OKIのMICROLINE 803PSII。

未だに捨てられないお宝マシン、FM77AV40と、AMIGA4000／40を大事に保管しています。自慢は、液晶プロジェクターを使ったオレシアター（笑）。

深夜に見る映画はなかなかの物です…最近見てないなあ。現在、DVD＋5.1CHを導入しようか検討中です。

資料本は、まんだらけで売ったらプレミアがつきそうなものが満載です。昔のアニメやマンガから、動物図鑑、美術書やら、機械工学の本やら……なんでもあります。

押し入れの中には、作ってないプラモやら、ガレージキットがいっぱいあります。多分、絶版品とかもあると思いますが、ここ何年か触ってないので、何があるのかもう忘れました。いまどき珍しくゲーム機は一台もありません。むろん、パソコンでもやりません。嫌いって訳じゃないんですが、だって、面倒くさいし（嫌いなのか？）。

唯一あるポスターが『2001年宇宙の旅』です。アニメのポスターだらけだと思ったでしょ？　(^^;)

机はこだわりの自作です。自分専用の形状にカッティングして、ついでにライトテーブルも埋めこんであります。凄く便利ですよ。



⬆自慢のホームシアター。ここで夜な夜な鑑賞会が開かれている。



CD-ROM連動企画

Sesound mission

『BATTLE CHASE 2』河野達也が語る製作テクニック！

ＬＩＧＨＴＷＡＶＥを操って、カッコイイハードコアＳＦムービー『BATTLE CHASE 2』を作り上げた男、河野達也さんにお話を伺ったぞ！　ＣＧムービーを作り方、気構えを学ぶのだ！！

BATTLE CHASE 2

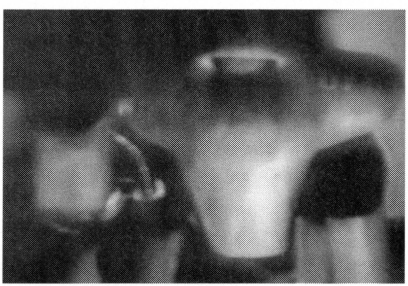
人類同士ががまだ戦争をしていた未来、某陣営が新型の無人装甲兵器を開発したという情報を入手したわが軍は、ただちに強襲揚陸艦並びに機動歩兵を送り込んでこれらを破壊する作戦を実行した…。これはこの作戦に参加した、ある一人の兵士の不屈の闘志を描いたお話だとさ〜。

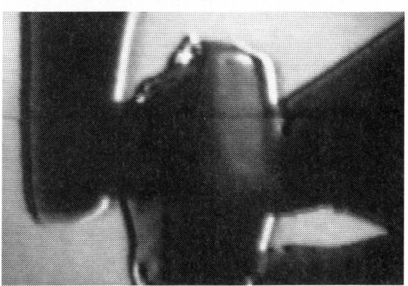
この作品は学生時代に作った自主製作映画『ＢＡＴＴＬＥ　ＣＨＡＳＥ』のリメイクです。

最初はそれを作った仲間の内輪ウケを狙った作品なんですよ。ホント。

ちなみに本邦初公開。前作はこんなものです。

タイトルに『〜２』とつけたのは、その名残りです。基本的に同じ内容です。あまり気に
しないように（笑）。





こっそり公開。これがＢＡＴＴＬＥ　ＣＨＡＣＥ（２じゃないよ）の映像だ！

映画を作ろう

映画を作ってみたい、という願望は誰しも少なからず持っていると思う。自分の思い描いた世界で、自分の創造した人物が様々なドラマを繰り広げる……。なんて事がホントに実現するとしたらどんなにすばらしい事だろう。

けど、実際映画を作るとなるといったいどの位の予算と人数と時間が必要なんだろう？　数十億円の予算で、１００人規模のスタッフ、製作期間約２年……？

ま、商業映画の話は置いといて、今回は規模の小さい、いわゆる「自主製作映画」の話です。そして、これからＣＧを使った作品を作るぜい！という無謀なチャレンジャー達の一里塚になるように、自分の製作した作品を交えて完成までの道のりをざっと書いてみましょう。



これが８mmフィルムだ。苦労させられました。

技術の進歩とは恐ろしいもので、なんと今では卓上の計算機（古いなあ）でデジタルに変換された映像をいともたやすく扱う事が可能になりました。

昔の８ｍｍフィルムのように、もうフィルムの現像を待たなくてもいいし、エディターのランプが切れる心配もない。

さらにスプライサーを駆使してフィルムを切った張ったする必要もない。音声のアフレコなんてちょちょいのちょい。

特撮用のミニチュアやセットも画面の中でほいほいできてくる。10年以上前では考えられなかった魔法の道具をついに手に入れたのかもしれない…。

自分がＣＧを始めたのも、そんなアラジンの魔法のランプを見つけた（と思った）からだ。

無愛想な（今はそうでもないが）白い高額な電気仕掛けの箱を手にした時に、たぶんこんな事を思った人は自分だけではないはずだ。

「俺様がコイツを使えばひょっとしてあのＸＸＸができるかも！？」

物語を作ろう

とにかく、作品を作ることが決まった後はストーリーを考える事に全力を尽くす。『ＢＡＴＴＬＥ　ＣＨＡＳＥ２』の場合、自分の再現したい主なシーンが先にあって、それらを強引に繋げていく方法を採用。

宇宙強襲揚陸艦から降下する機動歩兵



敵の基地に進入



主人公と敵のロボットとの追いかけっこ



最後のオチ

自主製作の映像作品のポイントは、できるだけ短く、簡潔にまとめるのが必須なんだけど（この作品も最初７分を想定していた）、格好の良い（自分好みの）場面を詰め込んでいくと約18分というトンデモナイ時間になってしまいました。

特にＣＧ作品の場合は尺＝レンダリング時間にはね返ってくるので気をつけましょう。

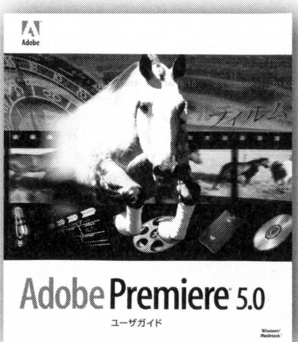
絵コンテを作ろう！？

次に来るのが絵コンテを描く作業。せっかくだからメチャメチャ格好良いオリジナルのコンテ用紙を作って気分だけは立派な演出家。

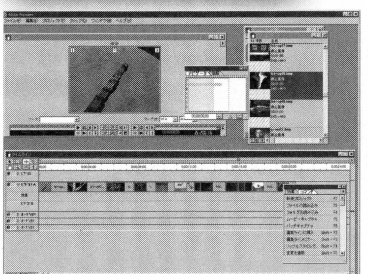
そしていざ絵を描こうと思ったら……かっ、描けませ〜ん！（笑）

その時はマジで焦りました。だって「映像を作る時には必ず絵コンテを作って云々」という解説をよく目にするから、どんな時もコンテを描かなき
ゃ！っていう不文律みたいなのがあるのかと（笑）。

実際あのコンテ用紙の小さなコマに映像の情報を絵で表現しようと思ったらそれな



編集ソフトの定番（高価だけど）「プレミア」



こうして、「動くコンテ」を作りました。

りのセンスが必要かもしれません。絵の得意な人ならまだしも、自分みたいな絵がへたっぴは、たぶんそれだけで燃え尽きちゃう（笑）。

それでもがんばって描くが、結局３枚でくじける。やっぱりだめだぁ（泣）。

でも冷静に考えれば、今回は自分一人で全部の作業をするので、他人に映像のイメージや情報なんかを伝える必要ないのであった（つまりコンテなんか描く必要がなかった）。

たださすがになにも無しでは心細いので、ダミーのオブジェクトを置いて静止画を作成し、それを編集ソフト（今回は『adbe Premire』）で時間軸にそって並べてタイミングや構図なんかを決めていきました。

機材を揃えよう

道具がなくてはなにもできないので、とりあえず揃えよう。

●パソコン
●３Ｄソフト
●編集ソフト
●ノンリニア編集システム
●音楽編集ソフト

とりあえずパソコンが必要です。たぶん。財布の中身と相談して買ってきましょう。最近の大抵のパソコンはマルチメディアうんたらのおかげで映像と音楽が（割と）自由に扱えるレベルには達しています。ｉＭａｃでもいいですし、お金があまってしょうがない、というあなたは秋葉原の店で「この店で一番高いパソコンをくれたまえ！」という呪文をとなえれば、お店の人が音速を超えるスピードで店の奥にすっ飛んで行って、すぐに十分な物を用意してくれるはずです（たぶんね）。

次に今回の主旨は「フル３Ｄ－ＣＧムービー」なので、迷わず３Ｄソフトをチョイスします。最近はＣＧブームのせいか、いろいろな種類のソフトがありますが、個人的には安くてパフォーマンスが良ければなんでもいいと思います。フリーソフトでも、シェアウェアでも構わないです。

今回使用したソフトは個人的にメインツールの『ライトウェイブ３Ｄ』にしました（以下ＬＷ）。

編集ソフトは前述の『プレミア』、『MediaStudio』なんかが割と定番かも。

あれば良い物としてはノンリニア編集システムや音楽編集ソフト等、あれば尚便利でしょう。



匠の右腕『ライトウェーブ３Ｄ』

モデリングをしよう

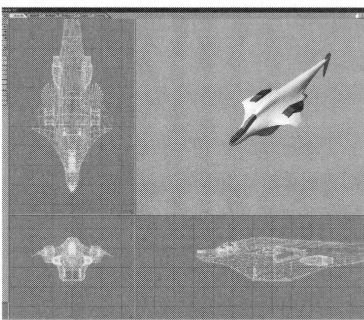
とりあえず登場するキャラクターのモデリングから始めてみました。

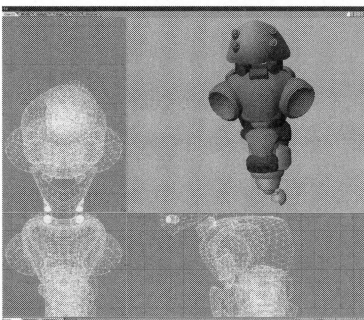
人間
●パワードスーツのパイロット３人
●強襲揚陸艦のカプセル射出デッキクルー２人
●ドロップシップのパイロット２人

メカ
●パワードスーツ５～６種（バリエーション）
●機動歩兵降下用カプセル
●強襲揚陸艦
●ドロップシップ
●装甲車
●敵４足歩行戦車

背景
●惑星とその表面
●敵基地内部のダンジョン

実際モデリングは時間的余裕が全くなかったので、できるだけ手間を削減。ホントに恥ずかしいくらい手を抜きまくり。


一つずつ丁寧にモデリングしていく。


パワードスーツの仮組み段階。

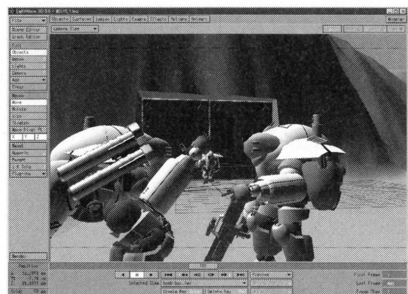
ほとんどのテクスチャは素材集でカバー。なかでも一番お世話になったのがＬＷ付属のテクスチャ集。時間が無い場合は何かと重宝しますんで、ぜひお試しあれ。

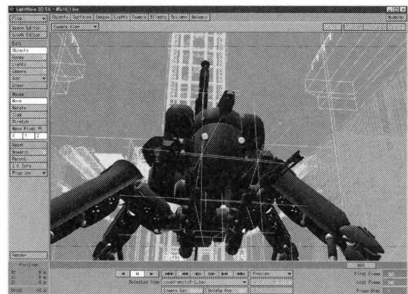
本当ならモデリングは、納得いくまで（時間の許す限り）作りこむと良いでしょう。

ただ、ポリゴンで作りこむよりテクスチャを使った方が良い場合や、関節等が動く物やボーンを仕こむ人体を作る時など、人それぞれノウハウややり方があると思うので、深く突っ込んだ話は割愛。

動きをつけよう

アニメーションに関しては試行錯誤の連続。飛行機や宇宙船だけならまだしも、多く（といっても４～５体だけど）のパワードスーツに動きをつけるので、ＬＷのレイアウトで動きのトライ＆エラーを繰り返す。


モーションをつける。ここが一番苦労して楽しい部分でもある。


味方だけではない。敵もかっこいいモーションをつけるのだ。

さらにレンダリング後にエラーがあればレイアウトに戻り修正を加えていく。その繰り返し。かなり地味～な作業が続く。ひ

これが未公開シーンだ！

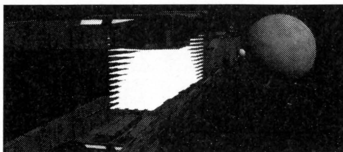
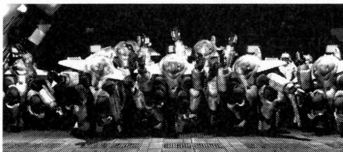
右のカットを見て「あれ？こんなカットはあったっけ？」と思った君。
君はばっちり河野ファンだ。
右のカットは幻の『ＢＡＴＴＬＥ ＣＨＡＳＥ２』未公開映像だ。
上の記事でもかかれているとおり、編集過程で不必要と判断されたら、モデリングやテクスチャにいくら手間がかかったカットもばっさりと切り捨てられてしまうのだ。編集には勇気が必要といえる。



たすら忍耐の勝負。
初めてＣＧで映像を作る人は、まず映画なりアニメなりの動きなんかをトレースするのが手っ取り早いでしょう。やはり最初は、模倣ありき、と個人的には思っています。
また、キャラクターの動きのイメージができないあなたには、かのフィル・ティペット氏曰く、
「キャラクターに動きをつけるときは、自分で実際にその動きを実践してみるべし」
この言葉に従い、敵の４足歩行戦車の動きを、実際に自分で四つん這いになってチェックしていった。これが非常に有効で、動きのイメージを掴むのには最高。試してみる価値あり（ただし他人に見られたらちょっと恥ずかしいかも）。
また今回は試していませんが、ビデオカメラ等で人の動きを撮り、その映像を基に動きをつける、いわゆるロトスコープも大変有効なのではと思います。機会があればぜひトライしてみたいと思います。

レンダリングしよう

レンダリングは退屈であります。ひたすら待つのみ。ただ待つのも退屈なので、この時間を利用して掃除や洗濯、レジャーにスポーツをエンジョイしましょう。
このレンダリング時間さえなければ、と思うこともしばしばですが、せっかちな人はＣＧクリエーターと戦車兵にはなれません。
気長に待ちましょう（ま、戦車兵になる人はそうそういないけど）。
ここで注意することは、最終的にどんな形態で作品を再生するかを考えておくことでしょう（本当は最初に決めておくべき）。
QuickTimeやMediaPlayer等ＰＣ上で再生するのか、あるいはＤＶテープで再生するのか、ビデオＣＤやＤＶＤにするのか。
各々のフォーマットによってレンダリングする画像の解像度やピクセルアスペクト、圧縮方法が異なるので注意しましょう。
様々なフォーマットについて詳しく書くと紙面がいくつあっても足りないので、参考書もしくはインターネット上で調べてね。ちなみに個人的なお勧めの参考書としては、少し内容が古いのですが「ディジタルビデオ・ワークショップ」（著：山名一郎　ＢＮＮ刊）がお勧めです。
レンダリングが終わってリテイクがなければ、以上の作業を繰り返して各々のシーンを作り上げていきます。

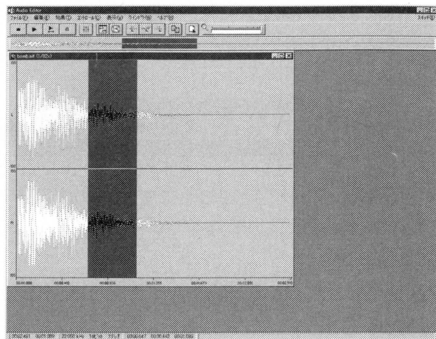
➡結局はひとコマひとコマの積み重ねが名作を生み出すのだ。

編集作業をしよう

ある程度素材がそろったところで粗編集をしてみよう。編集ソフト上で各シーンをカット順に並べていって、だいたいの流れを見ていきます。
すると、思った以上に冗長な感じがするはず。これを自分が良いと思われるタイミングになるまでどんどん削っていきます。
ここで、「この映像はすごい手間かけて作ったから、これは残しとこう」と思ってしまうこともしばしば。しかし、その映像を残す事によって全体のテンポが悪くなってしまっては元も子もないので、時には心を鬼にして泣く泣くフィルムにハサミを入れます。

音を入れてみよう

そうこうしていくうちに全ての素材が完成して、なんとなく映像がほぼ完成しました。
この時点で全体を通して見るとなぜか面白さが全然感じられません。
とりあえずＳＥ（サウンド・イフェクト）とＢＧＭを入れてみます。ＳＥは音の素材集や生録した音をいろいろ加工したものを使用。
最初使用した編集ソフトには、サウンドトラックが４トラックしかありませんでした。が、全然足りません。できれば８トラック以上扱えるソフトがお勧め。
ＳＥは面倒くさがらず、細かい挙動なんかの音も追加していきます。そうしていくうちに、より音に厚みが増していきます。
ＳＥが入れ終わったところでＢＧＭを入れていきます。ＢＧＭは著作権フリーの物を使用しましたが、曲が作れる人は自分で作曲するか、得意な人に頼むのも手ですね。
さて、ＳＥ、ＢＧＭが揃ったところでまた全体を通して見ます。以前とは全く違う印象になるはずです。
すなわち、「すげー！俺って天才！？」（←勘違い）。
音はかなり重要なファクターなのでこだわりたいポイントです。
そんな感じでさらに編集ソフト上で全体を通して（１００回以上は見ました）見たあと、調整を繰り返し、最初に決めた出力フォーマットにてレンダリングします。そしてついにやっとこさ完成に漕ぎ着けます。

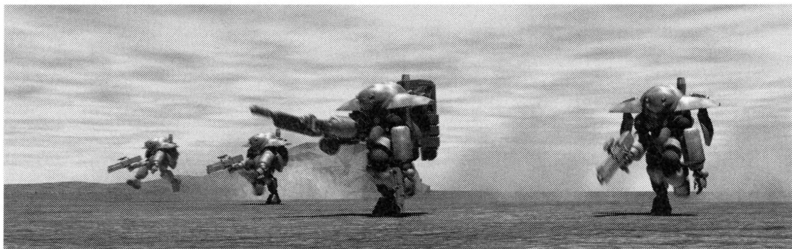
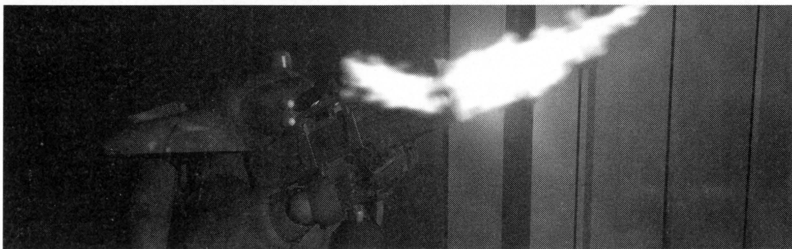


⬆ＷＡＶ編集ソフト。効果音を作り出そう。



⬆こうして音素材を入れてゆく。ひとつづつ足してゆこう。

BATTLE CHASE 2 の光と影の表現

絵作りは究極的には光と影の表現だといえる。特に３ＤＣＧの場合は光がオブジェクトにあたって始めて成立する描画方法だ。
オブジェクトをシーンに配置して、ライトを置いたうえで出来上がってきた絵を使うというより、影や光を積極的にコントロールする、狙った場所に発生させる姿勢が必要だ。

試写会をやろう

完成した作品は、やはり誰かに見せたくなるもの。とりあえず身近な親しい友人を呼んで、試写会をしましょう。この時見せる観客は

1．CGや映像に関して全くの素人
2．遠慮なく話ができる
3．人間である

というラインでの人選が良いと思います。映像を作る苦労を知っている人だと、なかなか本音が聞けません。試写の後、忌憚（きたん）のない意見を聞いて参考にしよう。

最近はコンテストや上映会なんかも盛んに開催されているので、それらにどんどん応募してみるのもいいでしょう。

最後に

最近、作品内容よりも、各種ソフトウェアの評価や技術的な事を先に論じられている気がします。

「あの映像はこのソフトで作った」なんて話を聞くと、なんかソフトウェアが勝手にすばらしい映像を吐き出してくれる印象を持ってしまうのだけれど、3Dツールをはじめ各種ソフトウェアなんて所詮道具。

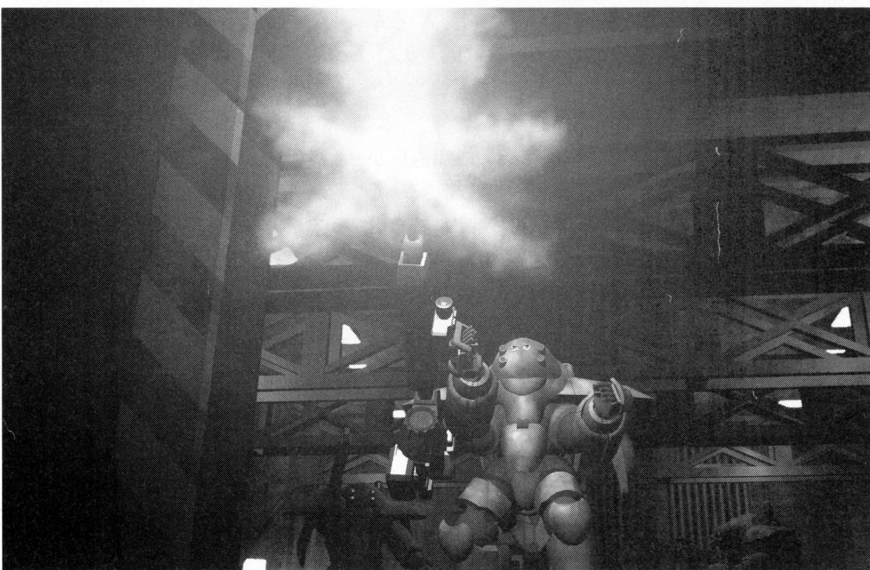
ツールに振り回されずに、映画や映像をたくさん見て自分の作りたい映像のイメージを持つようにしてください。

また、8ｍｍフィルムの衰退と同時に自主製作映画なんてのも死語と思われたけど、ここにきて新しい方法で復活のきざしが見えているのは、とても良い傾向だと思っています。

今後さらに自由な発想のアマチュア映像の裾野が広がってくれれば、と思う今日この頃です。

PROFILE

(株)セガエンタープライゼスでエンジニアとしてテーマパーク・アトラクションの設計・開発に携わる。同社退職後、自主制作でCGムービー「BATTLE CHASE 2」でプロジェクトチームDoGA主催のアマチュアCGAコンテスト11回に入賞。
現在(株)GONZOで3DCGアニメーションを制作中。多数の作品を手がける。本誌他ページで紹介された「VANDRED」では、3DCGにおいて重要なパートを担当する。



河野さんからのプレゼントだ！

CD-ROMにはいってるぞ！

河野さんから超太っ腹プレゼント！　それは『BATTLE　CHASE 2』で本当に扱われたオブジェクトデータだ。

親子関係が設定されたシーンファイルも同梱されているので、自分の手でポーズをつけることが出来るぞ。

やる気と『ライトウェーブ3D』のある君は、パワードスーツを『ライトウェーブ3D』に読み込もう。

そしてポーズを付ける練習をしたら、たとえば、パワードスーツを歩かせるモーションを作ってみよう。

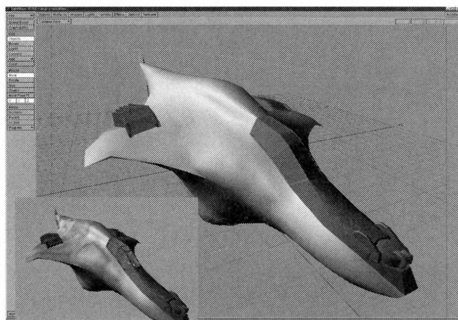
少し難しいかもしれないが、それだけに、自分がパワードスーツを歩かせたときの感動はひとしおだぞ！

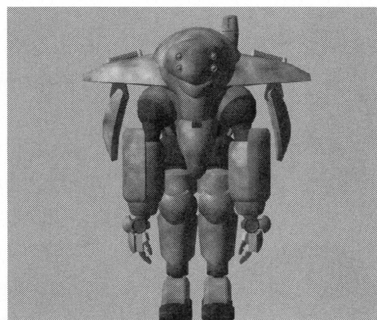
歩行はモーション付けの基礎だ。これをやってみれば、モーションの難しさがわかってくるだろう。新しい目で『BATTLE　CHASE 2』で見て欲しい。新しい発見が、そして新しい驚きがあるはずだ。

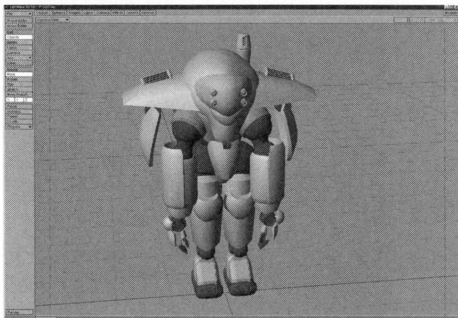
「歩行モーションぐらい出来るようになったぜ」という君は、戦闘シーンやエフェクトに挑戦してはどうだろう？

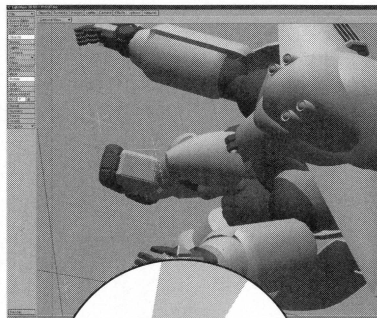
砂煙やガンファイア、モーションブラーや被写界深度など、一つ学ぶたびに出来ることが増えてゆく。気が付けば、すっかりアマチュアムービー作家になっているだろう。

君の挑戦をまっているぞ！！









↑CD-ROMにオマケデータを内臓。残念ながらライトウェーブ3Dのデータなので、同ファイル形式が読めるソフトで読み込もう。
『BATTLE　CHASE 2』に使われたパワードスーツとドロップシップのデータが内蔵されているぞ！
君もかっこいいポーズをとらせてみよう！

さらにオマケムービーも！

いっしょに学ぼう

Let's Study Animation Master!

みさおの奮闘記

アニメーションマスター



私の決心

ちょうど一年程前でしょうか、初めて自分のマックをネットにつないだ頃、いろんなサイトで飾られている美しいCGイラスト群に感動し、「私もやるぞ!」と思い立ったのは。

まぁ、私は学校では美術の成績も良かったし、CGは何度でも塗り直しできるっていうから、きっと素晴らしい作品が続々出来上がるに違いないわ。

「超絶に美しくオシャレなCGをWEBにアップしたるぞっ。そしたらファンメールがいっぱい来て、"お返事書くヒマがなくって…"とかなったりして。ムフフ」などと鼻息も荒くマウスを動かしてみた…が。あれ?

言われるとおりにちゃんと描いてみても、なぜか、イメージ通りにならない。

あちこちのサイトで見かける美しい肌の色や髪の光沢はおろか、物の影さえロクに描けない。なぜ?

ファンメールに埋没する、そんな夢が早くも崩れ去ろうとしていたその時。唐突に思い出したのは3DCGムービーを作っている友人の言葉でありました。

3Dへいたる道

「わし、2D下手やから3Dやってんねんで」

そうかっ!

その手があるっ!!

聞く話では、3Dなら形を作るだけで影やら光沢やらは機械が計算してくれるという。あぁっ、素晴らしいっ!

…そういえば学校の美術でも立体造形の方が成績も良かったぞ(急に思い出す)。

よし、3Dをやろう! なんか響きもカッコいいし、女で3Dできるというのは更に珍しくてイイ感じ…またファンメールが山のように…うむっ、3Dだ3Dっ! これからは3Dよ!

となると、3Dソフトが要りますね!



⊖これが『アニメーションマスター8J』だ! 低価格にもかかわらず、高度なアニメーション機能を実装している。

「うにょ〜、初心者に扱えてマックで動いて値段も安くてキレイな絵ができるやつ…」といろいろ聞いてみたところ、『アニメーションマスター』が良さそうだ、ということになりました。

『アニメーションマスター』は実売では四万円前後なのですが、学生版というのがあって、それならば二万五千円なのです。

3Dソフトとしてはかなり安いのですが、学生だった私には苦しいお値段でした。

しょうがないので一ヶ月五千円ずつ、約半年かけてコツコツとお金を貯めたのです。

そして、遂に届きました! バージョンアップしたばかり、ピッカピカの『アニメーションマスター8日本語版』です!!

PCソフトらしい大きな箱はずっしりと重く、表紙に描かれた3D美少女を見てはうっとり、CDを眺めてはムフフ、と二万五千円の重みをこれでもかと噛みしめるのでありました。

がしかし、そうしていても何が起こるわけでもありません。

我に返った私はマニュアルなどすっ飛ばし、さっそく愛しのマックにインストールしました。

頭の中では既にキュートな3D美少女が微笑んでいますよ。うふふ。



いきなり大挫折

ところが。ところがです。

起動させてみたは良いのですが、そこから何をどうするのかサッパリわかりません。

諦めてぶ厚いマニュアルを開いてみましたが…現れたのはカタカナ専門用語のオンパレード!

テクスチャ? レンダリング? スケルタル? マテリアル??

「わからん。わからへんぞおっ! 初心者から使えるって書いてるくせにぃぃ〜〜っ!」

かろうじて理解できたのは、最初の「マックライクなインターフェイスにカスタマイズする」の項目だけ。

これが本当に日本語のマニュアルであろうか?! なんちゅう翻訳センス。

「マックらしい操作画面に並べ替えましょう」ってことやろ?

だったらそう日本語で書けいコラァ(怒)!!

はあ、はぁ……。私がもうちょびっと短気だったら、このごついマニュアル本を投げつけて窓ガラスの2、3枚は割れているところです。

しかし私はこれに二万五千円かけた事を思い出して、なんとか怒りを押さえこみ、更に続きを読もうという忍耐力さえをも発揮したのです。

なるほど、お金をかけるということはこういう意味で役立つこともあるものなのだなぁ、と変なところで感心したり。

とは言っても、気を取り直すにはかなり時間がかかりましたけど。

「慣れたらどうっちゅうことないって!」という友人の言葉を信じて、私は真面目にチュートリアルから取り組むことにしました。

ともあれ、まずは一つ立体を作ってみようということで、まずモデリングから取りかかります。

正面から右半分の断面図を描いて、クルリン♪ と回転させれば出来上がり!という簡単そうなヤツ、それは燭台とろうそく。

回転! 回転!

3Dをガンガン作っている方々から見ればバカみたいな事かもしれませんが、このときの私は視点変更すらロクに出来ない超初心者なのです。

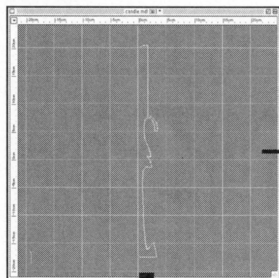
ずらら〜っと並ぶボタンの意味を一つずつ理解しながらの作業は困難を極めました。

「え〜っと、線を切るのはどのキーやったっけ?」てな調子です。

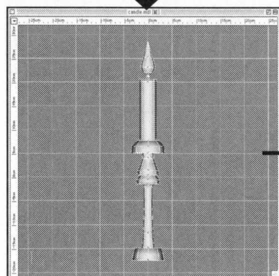
燭台の断面図なんてテキトーでいいのに「とにかくお手本通りに」としつこく、しつこく調整しました。

正直言って、これだけで一時間はかかったんじゃないかなぁ。

そしていよいよ回転!(レイス)。



この形を…

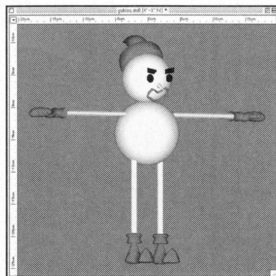


回転★

気合いを入れてボタンを「とうりゃっ!」と押す。
「うわあぁぁ!!」
一瞬にしてブワッと線が増えた! しかも完璧に回転体である(当たり前だっ)。
あまりの嬉しさに視点をぐるぐる変えて眺めてみる。更にレンダリングして面を表示。
おおおぉ…美しいっ!
あまりに素晴らしいので、隣でTVを観ていた相方(3Dに興味なし)にも見せました。
「ホラホラッ、燭台できたでっ!」
「へぇ、(チラッ)ふーん、よかったなぁ」
…何故わからないの、この素晴らしさがぁ〜!
ムキになってろうそくも作ってみたけれど、やっぱり反応は変わらず。
「あぁ、火も真っ白なんやな。紙粘土みたいやな」

✿雪王参上!

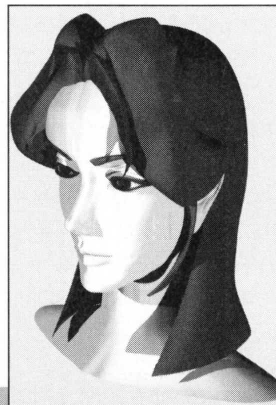
くっそうぉ〜しょうがないでしょっ形を作る練習をしてるんだからっ。
こうなったらもっと凄いの作って見せてやる。
次は、もうキャラクター作るわよっ!
それはろうそくの次のチュートリアルの雪だるま、「雪王」。
とんがり帽子とミトン手袋のカジュアルな装いで、とても王様には見えないけど、とにかく手足があって顔もある、立派な3Dキャラクターです。
早速マニュアルの指示通りに形作っていきます。



さっきのろうそくより造形は複雑ですが、各ボタンの意味をそこそこ把握してきたので作業はサクサクと進みます。
とはいっても、新しく出てくる操作にはやはり手こずり、ミトンとブーツで二日かかってしまいました。
それでも三日後には、初のキャラクターが完成! うっ嬉しい…(感涙)。
ちゃんとした「雪王」だぁ…冷静に見れば可愛くもなんともないけど♪
「ほらぁ、すごいやろっ!(鼻高々)」
と、相方の目の前で視点をぐるぐる回して見せます。ふふふ、今度こそ感動してくれるに違いない!
「へ〜え、変な雪だるま。こんなん作るんに三日も頑張ってたんか?物好きやな〜」
そう言い捨てるとサッサとどっか行ってしまった。

✿もっとステキなキャラを

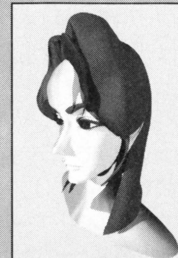
くそぉくそぉお〜〜っ!
わかったよ、オリジナルでちゃんとした物を作ればいいんだろっ!
色も付けてリアルに出来るまでやってやろうじゃないかっ。
そして必ず圧倒的な3D美女を作って、ひれ伏させてみせる!
悔しい思いは臥薪嘗胆。
ここまで覚えた技術を使って新たなモデルを作ることを決意するのでありました。
そうして挑戦した初の3D美女がこちら。
時間はものすご〜くかかりましたが…。
けれど、雪王ができるくらいの基礎的なところがわかっていれば、ここまでは問題なく進めました。
さて、次回は相方を見返すべく、この女性モデルをさらにグレードアップしたいと思います。



■M先生のワンポイントアドバイス

やぁ！がんばってますね、はてさて、この先どうなるやら。
はい、唐突に出て参りましたが、私、 この連載のフォロー役(教育テレビで言うところのお兄さん役)のMasamuneであります。
これから鬼コーチとしてビシビシ鍛えて行きたい所存ですよ！
さて、今回の決め絵のこの顔ですが、「顔のアップをコレオグラフィー(シーンに配置した状態)で撮ると、どうしてこんなにテカテカしてしまうんでしょう？ モデル画面でレンダリングした方がイメージ通りに出来たりします」とのことです。
ここはわりと多くの人がひっかかる場所なのですが、ポイントはまずライティング、そして「パース」です。そう、あの阪神を優勝に導いた伝説の…ではなくてですね、人間の視覚では、ふつう、手前にあるものほど大きく、遠くにあるほど小さく見えるわけですが、モデリング画面ではそれがありません(設定次第ですが)。
ずっとそこで作業してきて、いざカメラを通して見ると遠近感が出て(パースが付いて)、形が歪んで見えてしまうわけですね。
それは設定がそうなっているから、なのです。カメラのプロパティ画面を見てください。
ここに「フォーカルレングス」なる項目があります。
カメラのレンズで「35mm」とかありますよね？「フォーカルレングス」はあれと同じようなもので、小さくなるほど広角になって、パースがキツくなります。逆に大きくなるほどパースが無くなります。
今回はここはあまり関係ありませんが、参考までにフォーカルレングスを20まで下げたものも載せてみます。
これも面白いですが、ダイナミックすぎですね。
あとはテカリですが、同じくモデラー画面では真正面からしか光が当たりません。
ですので、思わぬ方向から光が当たると意外な陰影が付いて戸惑ったりします。
ライティングというのはやりようですが、ポートレイトの基本として、視点方向(正面)からの光をメインにして、あとは斜め下からのフットライトと、背後方向からのバックライトを軽くあててやることで、やわらかいタッチの光になります。
補助ライトは影を落とさない設定にして、影の部分が墨っぽくくすまないようにやや赤味を加えました。
彫りが深い顔立ちですが、あまり険しい顔つきにならないよう、陰影を弱めにイラストっぽくしてみました。
質感は一切いじっていませんが、しわは多少取っておきました(サービスね)
「照明は、愛よ」そう申しましたのはとある大女優でしたか。みなさんも愛を持ってレッツゴーであります。
今回は単体でしたが、背景や小物も含めたシーンの構成については別記事でも触れておりますので、そちらも参考にしてみてください。
では、また次回！





❶パースをきつくしてみた。遠近感がありすぎるようだ。



❷ライティングを工夫した例。同じモデルなのにもかかわらず、雰囲気がずっと良くなっている。

3Dホビー探偵団 NO.1 独特の魅力を持つホビー

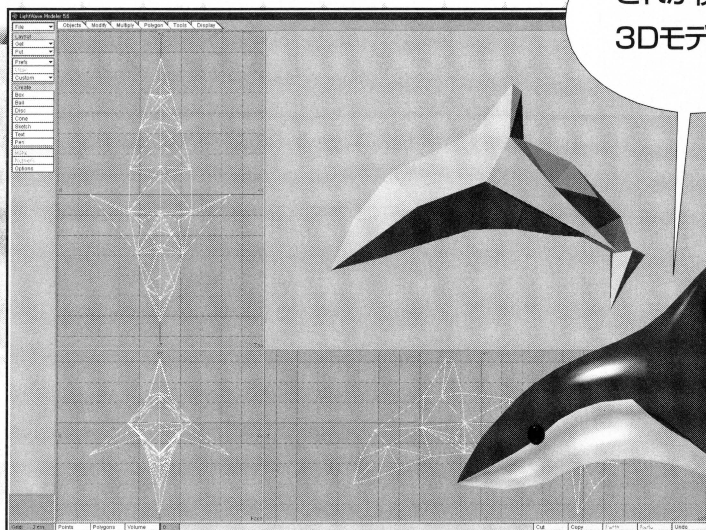
ペーパークラフトを作ろう



CD-ROM連動企画5

ポリゴン探偵 サーフェイス君

秋です。何をするにも良い季節！　パソコンを前に3DCGもいいけれど、たまにはペーパークラフトもどうですか？



晴れた午後に工作を…

3DCGモデルを作るのはとても楽しいものです。手も汚れないし、特別な準備も(あなたがパソコンと、3DCGのソフトを持っていればね)いりません。

でも、良くないところもあります。友達が同じソフトを持っていなければ、手っ取り早くは見せられないであるとか、パソコンを持ってない人には理解しづらいなどです。

そんなわけで、ここでは、3DCGを利用しながらも、画面の外で遊ぶことを目標にやっていきたいと思います。3DCGにはたくさんいいところがありますが、自分の両手を使って行う工作にも、やはりそれ特有の楽しみがありますからね。

今回は、3DCGを利用してのペーパークラフトを作ってみたいと思います。ペーパークラフトは、アレはアレで長い伝統をもつ、きわめて洗練された趣味なのですが、今回は日曜日の遅い午後に、紅茶でも飲みながら挑戦できるものを目指してみます。

まずは軽くモデリング

まずは、3DCGで最初のモデルを作らなければなりません。難しいモデルを作りたくなってしまう気持ちをグッと抑えてください。なにせ、ここでモデリングしたものを、あとで紙でも作らなければならないのですよ。

単純な形状でも、紙を折り曲げて作るのはかなり大変です。(僕が不器用なだけだという説もあるんですが)

何を作ろうかと考えていたとき、有名な表計算ソフトがたまたま画面に出ていました。そのソフトの右下に、イルカが泳いでいるではないですか。これだ！　というわけで、今回の主人公はイルカに決定です。

さて、実際に3DCGでイルカのモデリングを行っていきます。今回はLW3Dでモデリングをしましたが、DXF形式(CAD等では標準的なファイル形式。多くの3Dソフトでサポートされている)で、モデルを書き出すことができればどんなソフトでも問題なく使うことができます。

さて、イルカのモデリングを進めます。少ないポリゴン数を心がけて進めていきます。単純なモデルだけにあっという間に完成しました。

ペーパークラフトを最終目的にしているので、色を塗ったりはしません。DXF形式でSAVEをしましょう。もうすぐ実物にお目にかかれますからね!

ここからが『Tenkai』

さて、ここからが本番です。今回の企画を行うにあたって欠かせない、すばらしいソフト『Tenkai』を起動します！　(CD-ROMの中に収録されていますよ)

『Tenkai』は、3Dのモデルデータを名前どおり展開してくれるソフトです。三角関数や定規や計算を抜きにして、ワンタッチで展開してくれます。作者さんには感謝!

では『Tenkai』で先ほどのデータを読みこみます。

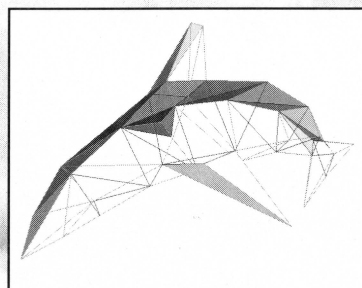
この状態では、どうやらポリゴンが反転してしまっているようですね。こういったときは慌てず、騒がず、編集メニューの中から「面を反転」を選びましょう。瞬く間に面がきれいになります。

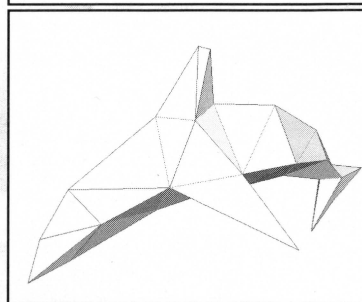
基本的には「展開スタート」のボタンを押せば、勝手に展開されたイルカの頭が右側に表示されます。

しかし、図形によっては、あとの工作が面倒になるような展開を行う場合もあります。のりしろが重なってしまったり、不必要にパーツが分割されていたりと。

そういった場合には、「切断する辺を指定」を使いましょう。

このボタンを押した状態で、切断したい辺に触れると、その辺はオレンジ色になります。オレンジになった辺は最終的に展開したときに切断されることになります。この機能を使えば、作りやすい形に展開する





↑こうして面が裏返ってしまっている場合があるけれど、落ち着いて反転すれば大丈夫。



ことができますよ。
（エビフライみたいですって？　いいんですよ、これで。組み立てれば、かわいいイルカになります）

展開されたデータは、EPS形式でSAVEすることが出来ます。フォトショップなどのソフトで読み込み、自由な大きさにすることが出来ます。今回はこのデータに着色をしてみました。イルカをイメージして青と白です。眼も書き入れてあげます。

ペーパークラフト実技

ここまで来たらもう一息！

プリントアウトは、少しだけいい紙にしてあげましょう。ペラペラの紙では組み立てにくいですからね。そしていよいよペーパークラフトの本番です。ここから左記はちょっとだけ器用さが必要です。あまり心配する必要もないですけどね。

まず、カッター、カッターマット、木工用ボンドなどを用意してください。爪楊枝とピンセットがあるとさらに良いです。

プリントアウトされた図を実線に沿って慎重に切り抜き、折線にはけがき針などで、あとをつけてゆきます。

パーツを切り抜いたら、組み立てにうつります。

のりしろを木工用ボンドでくっつけてゆきましょう。『Tenkai』で作成した図面どおりに、切り貼りしていけば、おのずとイルカの姿ができ上がります！

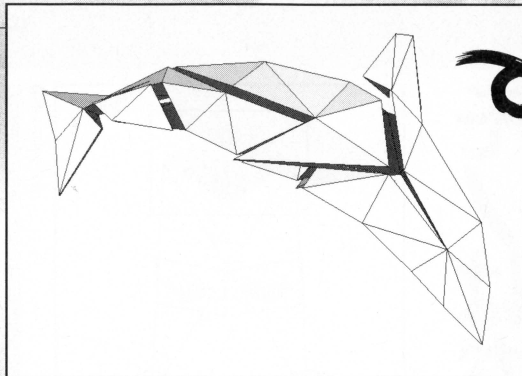
コツとしては、キリ線を正確に切り抜くこと。折り線にきっちりあとをつけること。正確にやればやるだけ、出来上がりが美しいものになります。
（僕はちょっと不器用でした）

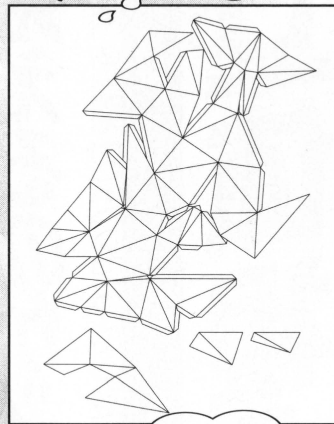
そしてプリントアウトしてから約1時間半。めでたくイルカの完成です!!

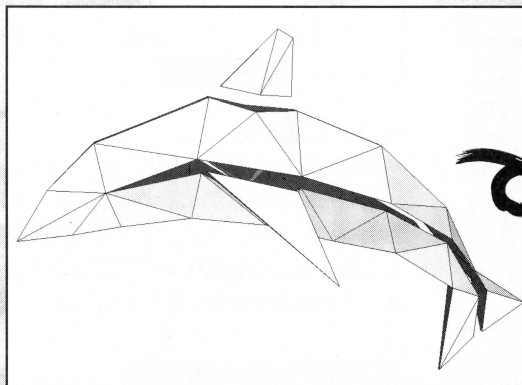
記念撮影もしたし、作ってみると意外にかわいい。さらに、そこはかとない満足感。日曜の午後にはぴったりですね。

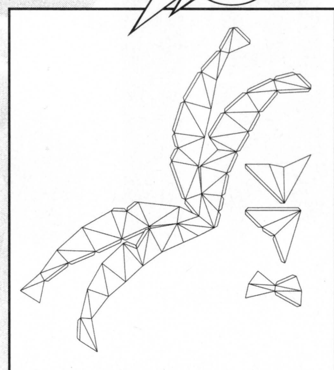
かっこいい作品やかわいい作品が出来たら、編集部にも送ってくださいね。

では、第一回3Dホビー探偵団はここまで！



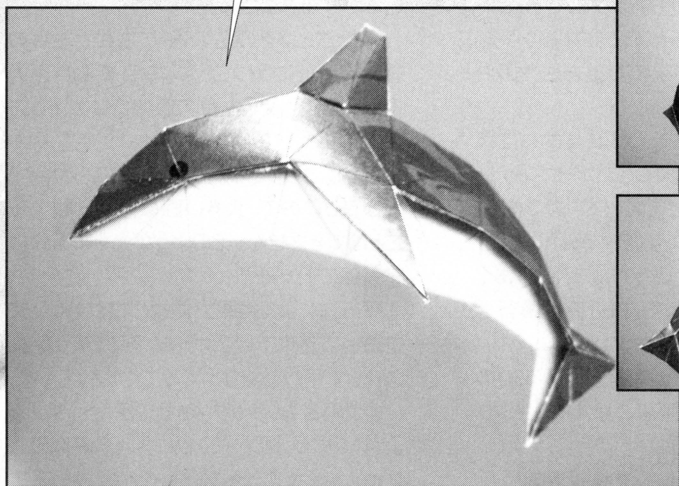


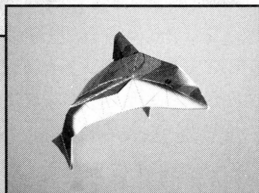


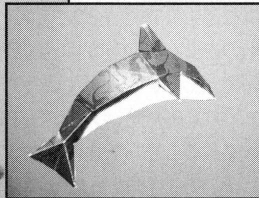


↑あまりひとつながりにしないで、思い切ってパーツ分割したほうが作りやすい場合もあるぞ。

手でさわれる僕の勇姿きゅう。
いっぱい仲間を作って机に飾るきゅ〜！







ペーパークラフト作製ソフト "Tenkai"

ホビー探偵団今回のオススメソフト

記事のほうで紹介したソフト『Tenkai』ですが、今もバージョンアップを精力的に繰り返しています。

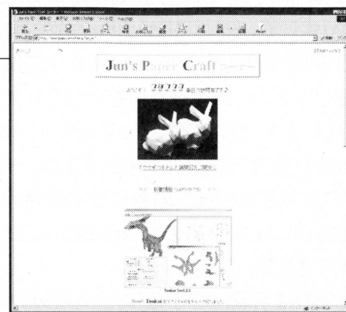
記事ではペイントソフトでイルカの色を塗りましたが、最新バージョンでは、テクスチャつきのモデルにも対応。

CD-ROMに収録されているソフト『Metasequoia』のテクスチャつきファイルも展開できます。

見ているよりも実際に触れたほうが面白いことはたくさんありますが、ペーパークラフトは間違いなくその一つです。

テクスチャつきモデルの展開機能で、確実に身近になったペーパークラフト。今度の日曜日に、あなたどうですか？

『Jun's Paper Craftコーナー』→
http://www.page.sannet.ne.jp/jun_m/



短期集中連載

立体視の世界 その1

モノはなぜ3Dに見えるのかッ!?

THE STEREOSCOPIC WORLD!!

Hideki Ono

立体視を楽しもう

立体視(Stereoscopic)というのは、2次元的な平面画像をもとに3次元的な立体画像を生じさせる、古くからある技術です。この記事ではCGの遊び方として、立体視を手軽に楽しめるように立体視の実現方法や面白い関連製品を紹介しましょう。

立体視のもつ立体感とは具体的には遠近感です。いわゆる3DCGとかポリゴンゲームなども立体とか3Dと言われるものですが、そのままでは数学的な空間内で3D(3次元)を実現しているだけであって、表示上はあくまで2D(2次元)のままで、遠近感や奥行きを感じることができません。

そこで立体視可能な遠近感のある3Dのことを3ーDと呼び、そのような3DCGを3-DCGと呼ぶことにします。

私達が日常行っている立体視の遠近感は、右目と左目で微妙に異なる映像を見ていることで生じています。この映像の違いは両目の間に平均7cm程度の距離があることにより生じています。(図1)それぞれの目は、他方の目が見えない部分や見かけの位置の違いなどの、異なる情報をそれぞれ受け持っています。日常の空間知覚はもっと複雑で多様な感覚の統合で得られますが、3ーDCGの立体視は単純に右目には右目用の映像を左目には左目用の映像を見せることで実現できます。(図2)

立体視を実現する手段はたくさんありますが、大まかに裸眼立体視(特別なビュアーを使わない立体視)とビュアー立体視に分けることにしましょう。

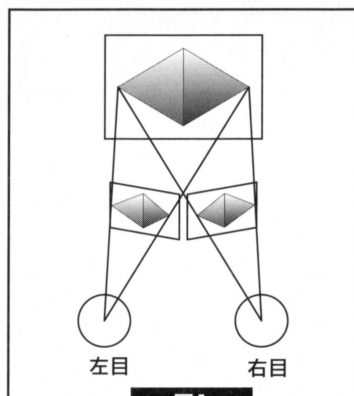


図1

❶立体視の仕組み。左右の目に映る画像の差が、遠近感を発生させるのだ。

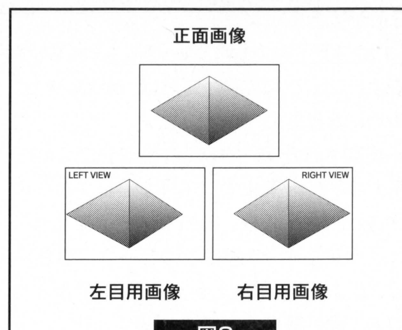


図2

❶左右の目に映る画像を、脳が合成して解釈することにより、遠近感を持ったイメージを感じる。

裸眼立体視は画像の形態によってステレオペア、レンチキュラー、ホログラムなどがあります。レンチキュラー、ホログラムは画像を自作することが困難なので今回はステレオペアの裸眼立体視を見てみましょう。



立体視いろいろ❶裸眼式

裸眼立体視はちょっとしたコツが必要ですが、慣れれば右目左目の画像さえあれば立体視を楽しめます。目の使い方の違いにより平行法と交差法という方法がありますが、より簡単な平行法を紹介しましょう。ひと昔前に流行したランダムドットの立体視も平行法ですので、すでに慣れているひともいるかも知れません。

平行法とはその名の通り、右目と左目の視線を平行に保つことで、右目で右目用画像だけを、左目で左目の画像だけを見る方法です。

ただし、視線を平行のままあちこち動かすのは難しいので、大きい画像を立体視することはできません。そのような大きな画像は交差法で行います。

平行法による裸眼立体視に慣れれば、交差法も自然にできるようになるでしょうから、あせらず平行法を試してみてください。

まず両目をリラックスさせて画像がダブるようにします。ダブって2枚に見える画像のズレが大きくなるようにしていくと、2枚のはずの画像が3枚あるように見えてきますので、まん中の画像にピントが合うようにします。するとぴたっとピントが合って立体感のある画像が見えるはずです。ただし、両目の視力が極端に違っていたり、強度の乱視だと、裸眼立体視は困難で目を疲れさせるだけですので無理はしないでください。

平行法の訓練法として、下敷きやマウスパッド、封筒など板状のものを顔と画像の間、両目と2つの画像を仕切るように立てて画像を見てみると良いでしょう。(図3)

この場合、最初から画像が2つに見えるはずなので、無意識にピントを合わせようとしている両目をリラックスさせて、その画像が1枚になるようにします。この方法だと、両目の視線を平行にしないと画像は1枚に見えないので、確実な訓練法といえます。慣れれば素早く楽に裸眼立体視ができるようになるでしょう。

また最近、私が愛用しているソフトとして『ストレッチeye』(中国サンネット http://www.tip.ne.jp/sunnet/s-eye.html)という視力低下を防ぐソフトがあります。

これは遠ざかる画像を見ることで、目のピントを調節する眼筋の緊張をほぐす効果を与えるものですが、この画像が平行法の立体視に適していて、平行法で視線を平行にすると、非常に遠くの物体にピントを合わせたのと同じ効果があるということです。

CG制作で視力低下が気になる人には、裸眼立体視の訓練も兼ねてお薦めしたいソフトです。

ビュアー立体視の方式はさまざまなものがあり、現在も研究が続けられています。

現時点で私が知る範囲ということで次のように分類します。アナグリフ、液晶メガネ、偏光メガネ、Pulfrich効果、ミラービュアー、HMD。この中で一般的なのがアナグリフ、液晶メガネです。

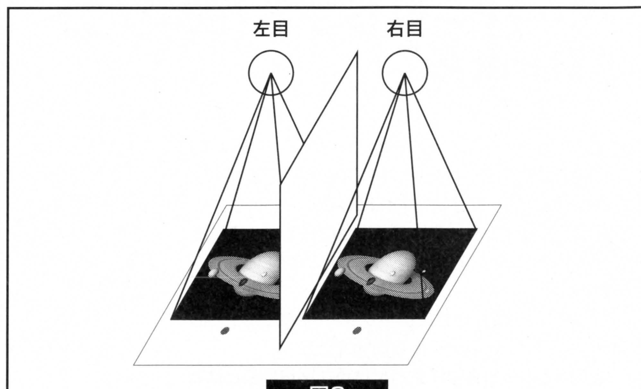
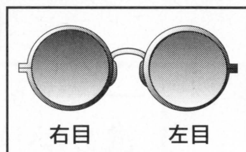


図3

図4





立体視いろいろ❷アナグリフ式

アナグリフは、レンズ部分が赤と青のセロハンやセルロイドのメガネを用います。右目と左目でずれて見える部分を赤と青に色分けしておいて、赤／青メガネで見ると、赤い側の目には画像の赤い部分が見えず、青い側の目には青い部分が見えないので、両眼視差を再現でき立体視を実現できるというものです。

アナグリフ用画像を作る場合、左右の画像を赤青で描いて、1枚の画像に合成します。アナグリフはビュアーの材料が入手しやすく、自作できるので手軽なのですが、原理上フルカラー表示が難しいという欠点があります。

アナグリフ用赤青メガネを作る場合、通常右目に青、左目に赤を使いますが、人によっては利き目が逆の場合があります。立体感がおかしいと思ったらメガネを裏返して右目が赤、左目が青になるようにしてみましょう。(図4)

立体視いろいろ❸液晶メガネ式

液晶メガネは、レンズ部分が液晶シャッターになっているメガネを使うもので、基本的にはモニター上に左右の画像を交互に表示し、それにあわせて左右の液晶シャッターを交互に閉じたり開いたりして、右目には右目用画像、左目には左目用画像を見せることで立体視を実現するものです。(図5)

従来、液晶メガネは電池や制御部分のせいで大きく重いという欠点がありましたが、最近では小型軽量化されてきています。

また、通常グラフィックボードのBIOSを使って、モニターと液晶シャッターを同期させるため、グラフィックボードに依存していました。

そのためドライバの開発が間に合わず、ひと世代前のグラフィックボードにしか対応していないものが多い状況でした。

また、グラフィックボードに依存しているので、その製品寿命もボードに依存しており、グラフィックボードの高性能化に伴い続々と新製品が発売されると、あっという間に旧型商品になってしまう欠点もあります。エンドユーザー向けの液晶メガネは、製品として定着しにくいという弱点がありました。

そのうえ画面を左右交互に切り替えるということは、フレームレートを保つため、単純2倍のリフレッシュレートが必要になります。

そのため、旧来の性能のモニターやグラフィックボードでは、非常に不快なフリッカー(ちらつき)が発生していました。

しかし最近では、モニターやグラフィックボードの性能が向上し、液晶メガネの性能も追いついてきたので、ちらつきの少ないフリッカーフリーの立体視を楽しめるようになってきています。

しかもありがたいことに現在ではVoodoo系、TNT、TNT2系、Geforce、Geforce2系と、充分なパワーのボードに対応するドライバを開発してくれるドライバ・メーカーが存在するばかりか、ELSA、ASUSなどのボードメーカーが液晶メガネを販売しています。

特にELSAのRevelatorなどはチップセットがTNT、TNT2系、Geforce、Geforce2系であれば他のメーカーのボードでも使用できるのです。(図6)

実は液晶メガネでも、いくつかの異なるモードが存在します。シンクダブリング、ページフリッピング、ラインブリンキングなどがあります。それぞれのモードの詳細は別の機会に譲りますが、国内で購入可能な製品については下記に表にまとめました。

液晶メガネの制御は、赤外線によるワイヤレスのものと、ケーブルでグラフィックボードを直結するワイヤード(有線)のものがあります。

ワイヤードのものは接続するコネクタが必要になるため、自社のグラフィックボードにしか対応しない場合が多いようです。

これに比して、ワイヤレスのものは対応するグラフィックボードが多く、互換性が高いといえます。しかし、中にはELSA Revelatorのワイヤード製品のようにケーブルをボードに直結しないタイプのものもあり、ワイヤレス製品と同じく互換性が高いものもあります。

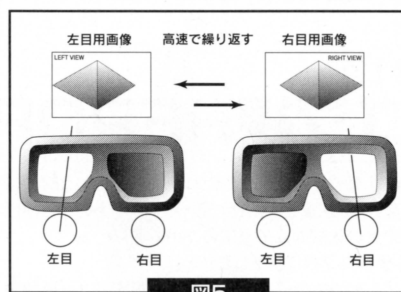
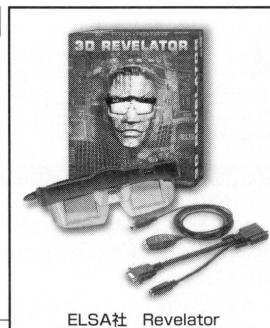


図5

図6



ELSA社 Revelator

●立体視対応の3Dグラフィックボード

製品名	対応モード	対応チップセット	対応API	メーカー／販売店
ASUS VR-100	ページフリッピング	ASUS製 TNT1、2、2UltraおよびGeForce、GeForceDDR、GeForce2チップ使用ボードのみ	D3D、OpenGL	ASUS http://www.asus.co.jp/
ELSA Revelator	ページフリッピング	ELSA製 TNT1、2、2Ultraおよび, GeForce, GeForce2、Banshee、Savage4ボード。サードパーティー製 TNT1、2、2Ultra、2M64および GeForce (ただしOpenGL未対応)	D3D、OpenGL	ELSAジャパン http://www.elsa.com/JAPAN/
metabyte eyeSCREAM	シンクダブリング	Voodoo 2、3、5、Banshee、ATI Rage 128、128GL、intel i749、752、810、nVidia TNT 1、2、2-MV、2-Ultra、Vanta、GeForce、GeForce2、S3 Savage 3D、4、2000、Matrox G200、G400	Glide、D3D、OpenGL	フレックス・ジャパン・トレーディング (輸入代理店) http://www.frex.com/w3d/top.htm
Eye3D 4 in 1	シンクダブリング、ページフリッピング、ラインブリンキング	Voodoo 2、3、5、Banshee、ATI Rage 128、128GL、intel i749、752、810、nVidia TNT 1、2、2-MV、2-Ultra、Vanta、GeForce、GeForce2、S3 Savage 3D、4、2000、Matrox G200、G400	Glide、D3D、OpenGL	i-Art Corp. http://www.iart3d.com/ http://www.iart3d.com/index.htm OVERTOP (輸入販売) http://www.messe-sanoh.co.jp/overtop/ Leadtek
VR300	ページフリッピング	SIS300	D3D	http://www.leadtek.com.tw/Eindex.htm

●よい子のマンガ、こそっと登場!! 早くも非難の嵐!?



つづく…のか?

●リレー形式読者参加型小説第1回

近未来都市伝説『ゴジ裸REPORT』

REPORT 01

ゴジ裸が出た・・・。

と言っても、あの映画の大怪獣ではない。

誰かが「ゴジ裸」と呼び出したので世の中ではそう呼ばれている。

身長は3m弱。5mとの噂もある。

ゴジ裸は海からやって来る。深海には正体不明の「深海ホール」も確認されているのだ(肉眼ではなく、レーダーでの話だが)。

■沼倉(仮名)

突然、自己紹介だ。オイラの名前は沼倉。いじめっ子だ。性格も悪い。簡単な話が、あのジャイアンのもつ唯一の長所「純情」を消し去った根っからの悪いヤツだ。

早々と登場したのもオイラが悪いヤツだから、最初に登場してやろうと考えただけだ。 で、これでオイラの気はすんだ。じゃあな。忙しいんで。

あ、もう一言。ゴジ裸・・・。ただのロボットと言えばそれで済むのかも知れない。でもやっかいなのは、すげ――美少女で、しかも全裸だってコト。オイラの狙いは1m56cmぐらいの「ゴジ裸」を2、3匹捕獲することだ。世の中には「ゴジ裸ハンター」なる組織もできたようだし。

ロボットには見えないんだよな~~~。

「ゴ・ジ・裸」。じゃあな。

■武史(仮名)

「あ、沼倉だ・・・」

海岸の砂地に足を踏み入れた僕は本能的に身を隠す動作を起こした。イジメられっ子という訳ではないが、沼倉とは相性が悪い。いや、あいつと相性の良い人間なんて見てみたいものだ・・・。

「僕はゴジ裸に恋をした・・・」

こんなタイトルの詞を書いた。雑誌でゴジ裸特集を見た夜だったと思う。モザイクはかかってたが、僕はアイドルに恋するように「ゴジ裸に恋をした・・・僕の恋したゴジ裸は金髪だった」。

現在国内の、いや、全世界の海岸沿いは立ち入り禁止になってしまった。ゴジ裸が危険なのかどうかは政府から正式に発表されていない。ただ立入禁止なのだから、何かあるのだろう。

街にゴジ裸が攻めてくる・・・

全裸の美少女が・・・団体さんで・・・。

僕はその時、そんな光景が見たいと、軽い気持ちで考えていた。

REPORT 02

■ビッビリッチ博士

私の名前はビッビリッチ博士。ゴジ裸研究家の第一人者である。

私が「それ」を初めて見たのは1989年1月7日。昭和最後の日であった。

「それ」は銀座の晴海通りを歩いていた。

大きさは身長1882?、体重は5810g。

正直、新手のストリーキングかと・・・いや、クィーンかと思った。頭に海藻を乗せて、左手はフジツボに覆われ、そして不思議なことに下半身にはモザイクがかかっていた。

しばらくすると、警察官がやってきて彼女を連行して行った・・・。

3日後、ロボット工学研究所に「それ」は運ばれて来た。私はそれに慎重に命名をした。ゴジ裸(ゴージャス・ジャイアント・裸族)と。

そして、私の研究は始まった・・・。

ゴジ裸は非常に精巧に出来たアンドロイドであった。興奮すると左手のフジツボから溶解液を出す。硬質化した髪―これはタングステン並の硬度を持つ―の毛を振り乱す。

そして・・・いや。やめておこう。

とにかく、アンドロイドでありながら不安定な精神構造を持っていたのだ。

私の助手の13人がゴジ裸に手を出してフジツボ溶解液で消滅した。

私の助手の10人がゴジ裸に手を出して硬質髪で細切れにされた。

そして・・・57人が・・・・モザイク化された。

そしてちょうど10年目にしてあのゴジ裸パニックが起きた。

2988体のゴジ裸が捕獲されたのだ。

キミもゴジ裸の目撃者になろう!

皆様のゴジ裸にまつわる
体験談・目撃情報を募集しております。
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-1-11
青山SIビル5F「CGホビー」編集部
『ゴジ裸REPORT』係までご連絡下さい。

サンエイムック　マガジンX特別編集

絶賛発売中!!

禁断の秘書が還ってきた

最強

禁断

▶▶サンエイムック

平成12年11月20日発行

MAG X

マガジンX特別編集

未来日記を超えた新車スクープ！
マジでこのまま出るクルマばかり!!

スクープスペシャル
Scoop Special

21世紀
大予想号
ドキドキ！袋とじスクープ付き

500円

チェイサーあらため
トヨタ・ベロッサ

2001年
スクープの旅

ランエボⅦ
日産ステージア
確定ステップワゴン
ザ・研究所
"合法的"スクープ指南
自動車カタログ「間違い探し」

スクープ情報募集中！
0120-492-592（スクープ ゴクヒ）
●通話料無料！ 携帯電話・PHSからもご利用いただけます

三栄書房

あの「スクープスペシャル」を再びお届けします。新世紀を目前に控え、開発中のテストカーの姿、リリース目前のあのクルマ…覆われた鉄壁のベールをはずし、すべてを見せます。スクープフォトの量産地（？）「デスバレー」からはマガジンX本誌にも載せきれなかった最新裏情報を。ワールドワイドな情報の集積は国境を越え、世紀を超えてこの一冊に形作られます。最強のスクープは、この本でしか読むことができない！

スクープスペシャル

定価500円

〒169-8588　東京都新宿区北新宿4-8-16
☎03-3364-3812　FAX03-3368-1733　販売部　三栄書房

※書店に品切れの節は送料を添えて(同額の切手代用可)左記の販売部宛に直接ご注文ください。

ENTERTAINMENT HEADLINE

エンターテインメントヘッドライン

本、映画、ゲーム、iモード、メカトロニクスなどCG以外のさまざまなホビーの情報を網羅！辛口&個性派レヴュアーが送る最新&偏向情報!!

★MOVIE ★GAME ★TV ★COMIC&MAGAZINE ★MECHATRONICS ★i-MODE



銃夢 木城ゆきと
発行／集英社／2800円

3DCGムービー収録DVDが付録に！

COMIC

「ウルトラジャンプ」誌上でまもなく連載が再開される「銃夢」の愛蔵版が刊行された。

今回の売りは、同梱されたDVD内に収められている3DCGムービーだ。

作者の木城ゆきと自身が、数年前からイラストレーターとして、CGを使用したイラストを専門誌に発表しており、3DCGへの造詣も深い。また、「銃夢」という作品自体の世界観もサイバーパンク的テイストに溢れ、いわゆる3DCG映えのする作品だ。その意味では、「銃夢」と3DCGはベストマッチングに近い組み合わせとも言えるだろう。

実際のCG製作を行ったのは、CGファンならおなじみ笹原組。さんざん仕事でCGを見せられている自分からすると、特に目新しい挑戦は作品中では見られなかったものの、相変わらずスタンダードで完成度の高い作品をこの「銃夢」でも見せている。まあ、ひらたく言うとかっちょいい、って訳だ。

だが、問題がひとつ。いくらDVD付きとはいいながらも、定価が高すぎ。
値段を確認せずに買ったら、鼻血が出た。「銃夢」もCGも悪くはないが、ここまでのコストには見合わないのでは…？

(TEXT/ビリー川中)

COMIC

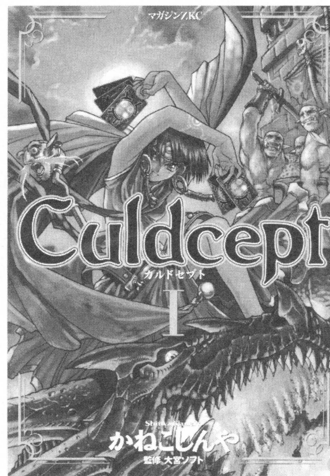
講談社発のメディアミックス誌「マガジンZ」が創刊して、約1年半。ようやく連載作品のコミックスが、続々とまとまりつつある。

しかし、10年前ならともかく、現在はメディアミックスは非常にやりにくくなっている状況で、成功した作品の数は数える程だ。その例にもれず、「マガジンZ」も他人事ながら苦闘がしのばれる誌面になっている。

その中で、比較的地味ながらも、堅実なマンガとして結構読めるのが、この「カルドセプト」。

メディアミックス誌らしく、元はコンピュータカードゲームだが、コミック版では、その世界観とキャラクターを使用しつつ、主人公を女の子にして、手堅く作品化に成功している。

ただし、欲をいうと、なんだかまとまりすぎていて、マンガ的ダイナミズムや、キャラクターの面白さが半減しているのも事実。作者のかねこしんやは、女の子もメカもモンスターも一通り以上に描けてしまうため、なおのこと手堅すぎる印象になってしまっている。
第二部も開始されたことだし、難しいのを承知で作者の冒険を望みたいところだ。ポテンシャルのある人だけに小さくまとめようとしないで、好きなことをムチャにやる方が支持を得られるのでは……？



カルドセプト かねこしんや
発行／講談社／定価522円（税別）



ゲームセンターあらし すがやみつる
発行/太田出版/1900円

COMIC

ゲームで対決し、全ての(ライバル関係から、はては異星人の地球侵略まで)物事を解決してしまうスーパー小学生、あらしの活躍とゆーか何とゆーかを描いた伝説のマンガ作品が、愛蔵版になって登場!

今から20年以上前の作品だが、その刺激は今もって超ド級。これを読んでいない君は幸せ者だ！　これから読め!!　すぐ読め!!　今読め!!　さあ読め!!　そんな感じのマンガだ。



ファミ通ウェイブ
発行/エンターブレイン/780円

MAGAZIN

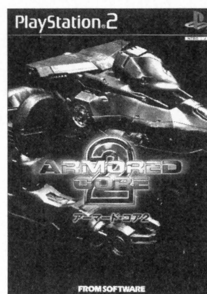
「銃夢」はコミックにDVDがついていたが、この本はすでに雑誌と謳うことを自ら放棄。さすが潔さは天下一品のエンターブレインだ。雑誌記事らしい記事はまるでなく、DVDの中の紹介記事ばかり。

これからの世の中には本や雑誌はいらないのか？　携帯電話に情報が電波で飛びこめばええんか？　そんな気にふとさせる雑誌。でも、内容はやはりコストの割には面白くないのが辛い。ある意味、テレビの映像って凄いのね。

ポリゴンを使った3D使用のゲームもすっかり定着。3D空間を動き回れるのは魅力的だが、問題はやっぱりゲーム性よね。で、今回はこの2本。ゴキゴキパーツを組み立てる快感を味わえるACと、激ムズ戦闘が熱いオラタンだ。「CG」ホビー的なオススメ作品と両作とも言えるぞ!!

アーマード・コア2&オラトリオ・タングラム

ドリキャスとプレステを代表するロボットバトル物を紹介しよう。
楽しみ方は違えど自機のカスタマイズは魅力なり。



PlayStation2
「ARMORED CORE2」
6800円(税別)



DreamCast
「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」
5800円(税別)

まずはAC!

ここは皆さんにゲームなどご紹介しようというコーナーなのですが、ただ普通にゲームを紹介するのもつまらないな～、とか思ってみたり。折角この本はCGをホビーにしようって本なんだから、「ホビーとしてのCG」の取っ掛かりになるんじゃないかってタイトルをご紹介してみることにしました。ただ面白いゲームかどうか?ってなことは、ゲーム専門誌でも読んで下さいな。(笑)

さて、このたびご紹介するのはフロムソフトウェアのプレイステーション2用ソフト「アーマード・コア2」と、セガエンタープライゼスのドリームキャスト用ソフト「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」です。

「アーマード・コア2」は、未来の火星を舞台に、アーマード・コア(以下AC)と呼ばれる戦闘ロボットを操る、レイヴンと呼ばれる傭兵となって企業間戦争を戦い抜いていきます。

ACは、コアと呼ばれる上半身と、頭部、腕部、脚部を始めとする14種類のパーツによって成り立っており、自由に組み替えることができます。それぞれのカテゴリーにはかなりの数のパーツが用意されており、最大15箇所のセッティングにより、用途や戦闘方法に応じた、ユーザーの好みのACを完成させることができるわけです。また、カラーリングを自由に変更することもでき、パーツセッティングと組み合わせると、およそ無限とも言えるカスタマイズが可能となります。

プレイヤーは自分だけのオリジナルACを作れる訳で、これこそポリゴンロボット物の醍醐味と言えます。3Dモデリングの楽しさを知るにはもってこいでもあるのです。パーツを組み替え、それぞれのパーツに応じたアニメーションの組み合わせにより、自分の作り上げたACが、自分の操作に従って画面上を自由自在に動き回り、戦闘を繰り広げるのを見るのはなかなか楽しいものです。パーツ自体のモデリングを自由に行うことはできませんが、ポリゴンでできたキャラクターを組み上げる楽しさは判ります。また、細かいアニメーションを自由に設定することはできなくても、装備や動作などの状況に応じたアニメーションを楽しむことができます。

テクスチャーを自由に描いたり貼りこんだりはできませんが、カラーデータを変更することはできますので、その辺りを考えたり楽しんだりすることもできるでしょう。これから3DCGをやってみたいと思っているなら、ゲーム自体を楽しむ以外にもこんな楽しみ方もあるのです。

先ほどテクスチャーを自由にできないと書きましたが、唯一、ACの左肩に表示されるエンブレムだけはエンブレムエディットによって自由に描くことができます。描いたエンブレムは自機のAC左肩に表示され、「自分だけのオリジナルAC」であることを強調してくれるわけです。こうして作り上げたACを、プレイヤー同士で鑑賞するのも良いでしょう。「オリジナルACコンテスト」や「オリジナルエンブレムコンテスト」なんてのが開けると楽しいでしょうね。アリーナでの戦闘で、カッコ良く見せるその操縦テクニックを競っても良いかもしれません。視点を切り替え、俯瞰視点で眺めてみるのも良いものですよ。

オラタンはどうよ?

「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」は、バーチャロイドと呼ばれる戦闘ロボットを操り、敵バーチャロイドとの一騎討ちを行いステージをクリアしていきます。

バーチャロイドは12種類用意されており、その内の一体を使用機体として選択できます。残念ながらバーチャロイドのコンストラクション機能はありませんが、ネットを利用した対戦モード用にバーチャロイドのカラーエディット機能とエンブレム作成機能が用意されていて、自分専用機をカスタマイズすることができます。しかも、このデータはビジュアルメモリを介して、現在アーケードで稼動している最新のヴァージョンでも使用することができます。

このゲームは以上の2個所しかカスタマイズできませんが、このネット対戦とアーケードでの使用によって、不特定多数の人々にオリジナルバーチャロイドを見てもらえる機会が与えられています。そのカラーリングセンスとエンブレムデザインを多くの人に自慢できるって訳です。

これは、CGデザインを志している方々にはまたと無いチャンスと言えますね。実際、ネット上でセガによるオリジナルエンブレムコンテストなども開催されていましたし。

アーケードの方は、最新ヴァージョンの稼動数はまだまだ少ないようですが、見かけたらぜひカスタムデータを記録したビジュアルメモリ片手にプレイしてみましょう。先のバーチャロイドのカスタマイズ以外にも、クイックメッセージと呼ばれる簡単なメッセージの登録などが出来、これによってプレイの幅が広がっていきます。ビジュアルメモリを使用することによって、バーチャロンはもっと面白くなっていくことでしょう。

この2つのゲームでは画面上に、自分だけの、カスタマイズされたロボットが自分の操作に従って縦横無尽に暴れ回ります。巨大ロボットアニメとかが好きな方には、その姿こそCGをホビーとして楽しむための取っかかりとして最適な素材ではないでしょうか?

皆さんもぜひこれらのゲームでCGによって描かれるロボットのカスタマイズとそのアニメーションを楽しんでみてください。

ゲームも面白いしね?(笑)

一時期、レンタルルビデオの登場で市場を押され気味であった映画界も、ここ最近続いたヒット作ラッシュによって、ようやく復興の兆しを見せつつある。一切の光から遮断された静寂の空間に、巧みに配置された音響と壁面一杯に広がる大スクリーン。やはりひとときの幻想を満喫するためには、これくらいの環境は必要なのだ。

BLOOD
THE LAST VAMPIRE

監督：北久保弘之／企画協力：押井守（押井塾）／キャラクターデザイン：寺田克也／企画・原作：Production I.G／脚本：神山健治／演出：高木真司／出演：小夜（工藤夕貴）、保健医（中村佐恵美）、デイビット（JOE ROMERSA）
●ソニー・ピクチャーズエンタテインメント　配給　

[デジタル技術が生んだ最高峰の映像と音楽]

本作は説明のない物語である。冒頭、地下鉄に乗っている少女がいきなり車内を疾走し、前方に座っていた乗客を一刀両断にしてしまう。何の説明もなく惨劇が起きるわけだが、その後も具体的にわかるのは少女の名が「小夜」ということと、斬られた者の正体が人間ではないことくらい。登場人物の間ではいくつか意味深なやりとりがなされるのだが、それに対しても全く説明がない。こう書くと、まるで観客が置き去りにされるのかのようだが、軽快かつ絶妙な演出のもとに展開されており、むしろ余計な説明がないぶん、抵抗なく物語に吸いこまれていく。人物の会話から裏面の設定を推理するもよし、デジタル映像で描かれたノンストップ・アクションを堪能するもよし、観客が自分好みの楽しみ方を選べる、エンターテイメント性に富んだ作品なのだ。


❶本編の主人公・小夜（さや）。鍛え抜かれた銘刀で吸血鬼切り裂く姿は、まさに剣光一閃。最新の技術が実現した驚異のデジタル映像がアニメーションに革命をもたらす！


❶ダンスを踊る群衆。デジタル映像の真価をみせる1シーン。


❶1966年、ベトナム戦争時代の横須賀米軍基地が物語の舞台。

また作品の楽しみのひとつである音楽も、全てロサンゼルスの一流スタッフによって最新のデジタルサウンド仕上げられている。重厚なオーケストラ演奏が物語の臨場感を最高潮にまで高めている。

さらに聴覚的な効果で言えば、登場人物が日常会話に英語を使用しているのも重要だ。近代ノスタルジー漂う昭和40年代の物語を、字幕スーパーで眺めるという行為が、観る者に異国情緒にも似た不思議な感覚を抱かせ、作品の幻想的雰囲気に一層の深みを与えているのだ。

さらに良い意味で驚かされたのが、工藤夕貴、中村佐恵美らハリウッド女優の熱演である。伸びのある声や絶妙な息づかいは本業の声優に勝るとも劣らず、むしろいわゆるアニメ声に辟易していた昨今、改めて「声優とは役者がやるものだ」ということを実感させられた思いである。

インビジブル
HOLLOW MAN

監督：ポール・バーホーベン／音楽：ジェリー・ゴールドスミス／出演：エリザベス・シュー、ケビン・ベーコン
●ソニー・ピクチャーズエンタテインメント　配給　

[最新のCGが描く「目に見えぬ者」の恐怖]

本作の主人公である「透明人間」は、世界でもかなり有名な怪人だが、実はあまり映画向きなキャラクターではない。何しろ「透明な相手に襲われる人間」というのが、被害者の一人芝居にしか見えず、どうしても滑稽に映るからだ。実際、これまでの作品は、肝心の襲撃場面がかなりお粗末な出来であった。

本作の話を聞いた時も、当初はかなり懐疑的な印象であったのだが、監督ポール・バーホーベンの演出を観て、それが180度転換した。単純に言えば視点の違いなのだが、従来の作品が「透明な人間」の演出に執着していたのに対し、本作は逆に「透明人間を見せること」にこだわっている。豚の血をかけるのは監督らしい視姦的な演出といえるが、注目は水中の襲撃場面。光の反射や水の揺らぎ、泡沫の流れを駆使して、観客の目に透明なケビンの姿を見事に映し出した。技術以前に、感性の差が生み出した映像である。

唯一残念なのは、透明人間が男性だった点である。もっと独特の犯人像を期待していただけに、大筋の展開が小説と似通ってしまったのは残念。もっとも透明人間役のケビンが、特殊撮影のためにずっと全身塗料状態であったこと考えれば監督が女優を使わなかったことも無理のないことだと思えるが。

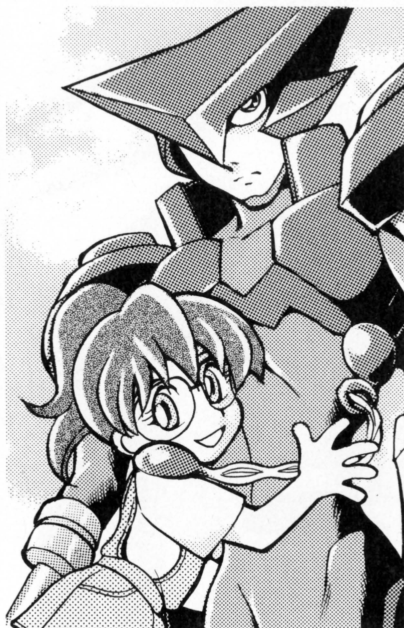

❶皮膚、筋肉、内臓、骨格と段階をふんで徐々に消えていくのは、「透明人間」（1933）以来の伝統的な消失演出。


❶理性を失ったセバスチャン（ケビン・ベーコン）は、かつての愛人であるリンダ・マッケイ（エリザベス・シュー）すらその手に掛けようとする。

かつての地上波ゴールデンタイム占拠時代からOVA&夕方枠、さらに深夜枠を経て、衛星へとたどり着いた最近のTVアニメ。でもその量の多さは未だに変わらない。で、TVアニメのことならオレに任せろ! ってことでアニメのレビュアーはちば・ぢろう先生登場!! マンガ家中でもTOPクラスのアニメおたくの鋭いつっこみをみよ!!

『BRIGADOON・まりんとメラン』

水玉印のヒロイン登場。米たにヨシトモ監督が挑むノスタルジックアクション(?)のオレ的面白ポイントはこれだ!!



ガキの時代が甦える。時代は近過去物か?

最近BS、CSで放送するオリジナルアニメが増えてますね。無印メダロットの岡村天斉監督のアニメ版キカイダーも楽しみですが、アニメ特撮馬鹿一代のくせにメガネっ娘好きの私、ちば・ぢろうのオススメは『BRIGADOON・まりんとメラン』っス。

突如、空に出現した謎の都市ブリガドーン。みなしごながら健気に生きる中1のメガネっ娘、まりんの前に現れる青いモノマキア(生体兵器)メラン=ブルー。……もしやの○太とド○えもん!?

メランの両腕は剣と銃なのでさぞや不便と思いきや、両脇からニョロニョロのびる触手が実に便利! ご飯も食べれます。まりんを抱え空を飛ぶ様は触手がとても気持ちよさげだし、暑い日にはまりんの冷房代わりに(体温調節が自由なので)スリスリされたりして、実はうらやましいぞっメラン=ブルー!

「まりんとメラン」は1969年、高度経済成長の頂点だった時代が舞台。そういえば、ついこの間もWOWOWで放映されていた「ゲートキーパーズ」も同じ1969年を舞台設定にしていた。近過去物(?)とでもいうジャンルなんでしょーか?

もっとも今や西暦2000年。いまいる近未来物のいくつかはすでに時代設定が過去になってしまってますね。「謎の円盤UFO」なんぞは1980年、「SPTレイズナー」は1996年で米ソが争う世界。タイムマシンを扱う「逆転!イッパツマン」は1990年(すげえ無理)……インターネット上ではこの9月、セカンド=インパクトを迎えたってんで、「カヲル君お誕生日おめでとう(ハートマーク)」が飛びかったとのこと(笑)。シンジもアスカも今年仕込み。うわぁ、て一事はこのまま生きられれば2015年にエヴァが見られる!? わけないですよね。ごめんなさい。

なるほど近過去物とは考えたなあ。確かに資料は調べればそろうし、細かいリアリティを全部設定しなきゃならない未来物より作り易い気がするし… そう思いながらビデオを見直しているとなんと思わぬ「穴」が!! まりんが第一話でおもむろに変身ポーズを取ってるんですけど〜。仮面ライダーは1971年ですって! 60年代にはいねーよ!と思わずツッコミを連発するオヤジオタクちばぢ。そういえば「ゲートキーパーズ」も冒頭のモブのガキが変身ポーズ取ってたぞ。いかん、いかんなぁ。こういうケアレスミスはけっこう見る気を削ぐんだぞ! まったく…などと思っていたらつい先日の放映で「まりんとメラン」ではブリガドーンの出現で時間軸がゆがめられていることが判明。大阪万博が'69年にズレていたのだ。劇中にて謎の少年・アロマくんが言うには「一年も万博がズレているなんて…」そうだったのか!! 仮面ライダーもまりんの世界では放映時期がズレていて、すでに放映されている作品だったんですね!すいません私が間違っていましたっ……反省反省。

じゃぁ「ゲートキーパーズ」は!?などと思われる方々もいらっしゃるでしょうが、ちばぢ的にはオッケー。

なにしろ「サクラ大戦」みたいな大正時代にハイレグ・レオタードに泳げばビキニってーくらいリアリティ無視(もっともあれは「太生」という架空の時代だそうですが)の作品であっても、香蘭(メガネっ娘)が出てるだけでオールオッケー!!な私ですから。

そう、もちろん「ゲートキーパーズ」にもメガネっ娘が出てくるのです。



NHKのロボットコンテストなどが火付け役となって、次第に盛り上がりつつあるロボットブーム。秋葉原には専門店が開店するほどだが、いきなり板金加工とチップの配線から入るのは無茶すぎる。"……それでもロボットを作ってみたい！"という人には、以下の２点をご紹介。燃えるロボット魂に火がつくぞ!!

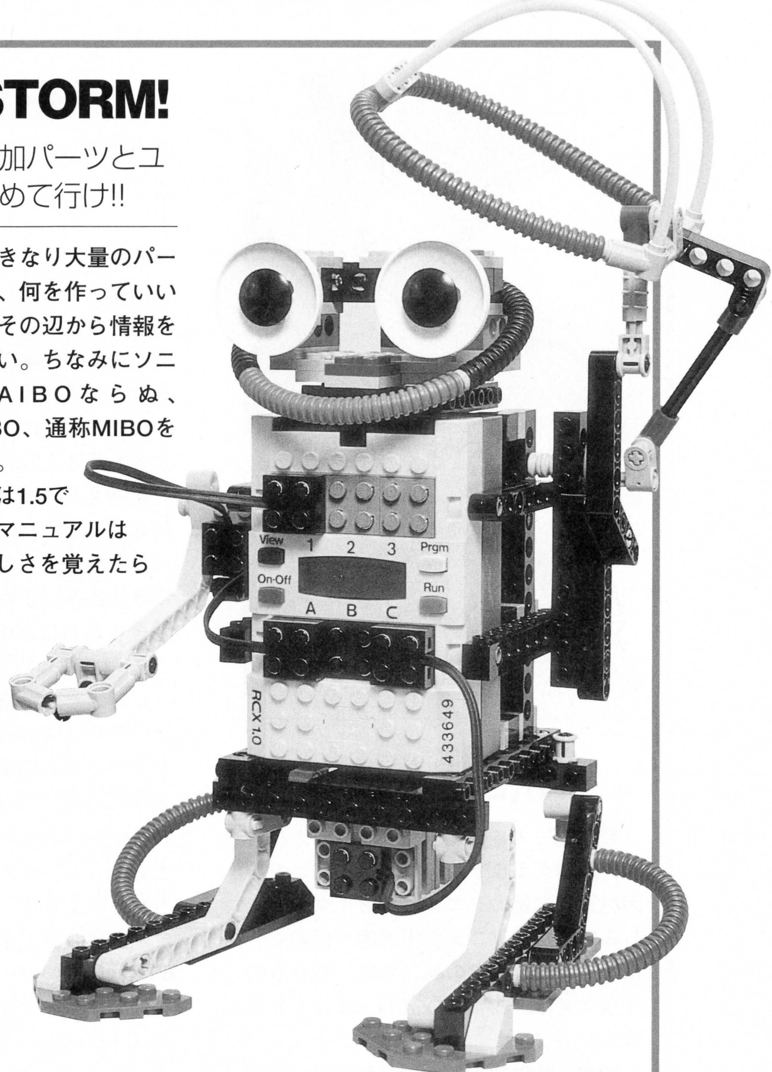
正統派ロボットビルダーなら、MINDSTORM!

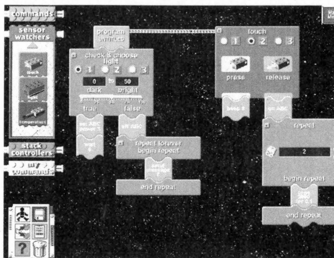
二足歩行から多脚歩行までこなす万能選手。豊富な追加パーツとユーザーの知恵で、可能性は無限大！　男なら覚悟を決めて行け!!

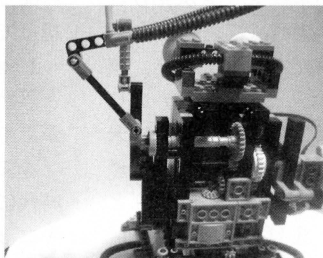
誰でも知ってるLEGOのゴージャス版。MITとの共同開発によって完成したというブランドイメージも、たまらなくロボ心を刺激する。当然というか、組み立てのベースはブロックで、モーターやセンサーの配線も、ブロックで繋ぐことが可能なので、組むだけなら子供のブロック遊びと何ら変わらない。

だが、実際には子供より大人の方がハマっており、探す気になれば多くのファンサイトや解説書を見つけることができるだろう。いきなり大量のパーツを見せつけられて、何を作っていいか分からない人は、その辺から情報をあつめてみるのもいい。ちなみにソニーのロボット犬AIBOならぬ、MINDSTORM版AIBO、通称MIBOを作った人もいるとか。

現在のバージョンは1.5で英語版のみ（日本語マニュアルは付属）だが、この楽しさを覚えたら病みつきだ！







●RCXと呼ばれるコントロールユニット。３系統のセンサー入力系と、３系統の出力系を持つ。ＲＣＸのタイプによっては、ボタン操作でプログラミングできるものもあるが、このタイプはパソコンから赤外線でプログラムを転送してやる 必要がある。

LEGO MINDSTOME

基本セット

■オープン価格■オプションキットも多数出ており、画像を撮影したり、ボールを投げたり、動物の動作を真似させたりと種類も多彩だ。ただし、キットによってＲＣＸのタイプが違うので注意！



お手軽マイペットなら、ワンダーボーグ！

ノソノソと机の上をけなげに歩き回る、結構かわいいヤツ



●脚は２種類の脚と、車輪から選ぶことができる。入力系は、頭部にあるフロアセンサと触覚状のタッチセンサ、それに障害物センサ。

昆虫をイメージしたボディは手に乗るコンパクトサイズで、角も顎もないシンプルな甲虫型タイプ。本体は、ワンダースワンでプログラミングすることができるが、複数台動かすと仲間を感知して鳴いたりと、かなり「らしい」作りになっている。手軽なプログラミングペットとしても最適だろう。



ワンダーボーグ/ワンダースワン

■12月店頭発売予定(ネット販売はすでに終了)

■ボディを改造できるのも強みだ。タイム○カンなネタはすでに公式ページで紹介済み(泣)。残念！

数ある携帯電話機の中でも、ダントツの人気を誇るｉモード！　メールが使えたり、「ｉMENU」のサイトを利用したり、いろいろなことができる。けど、ｉモードの面白さはそれだけじゃありません！　魅力的な一般サイトがインターネット上には数多く存在しているのだ。そして、検索サイトも充実！　レッツ、ｉサーフィン！

欲しい情報はいつでもGET!! ボクらの趣味的@検索サイト!

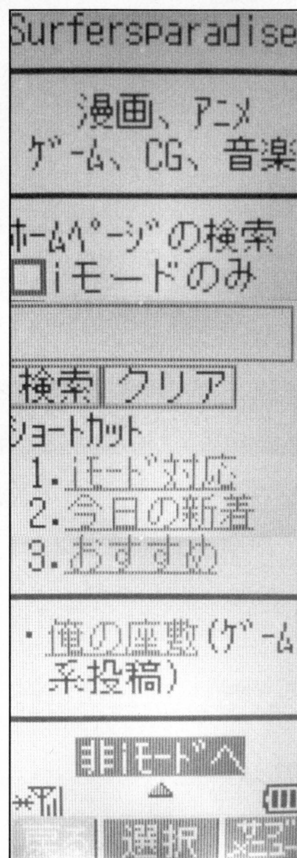
ｉモードを思いっきり趣味的に使うための、検索サイトを紹介。見るだけではなく参加もできるぞ

CHECK!!

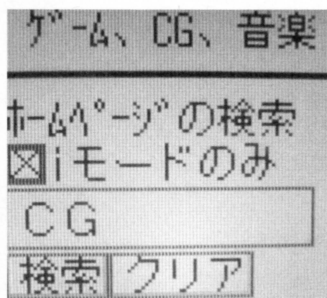
ホビー系総合検索サイト

■Surfersparadaise

http://www.surpara.com/i/



ありとあらゆるホビー系のサイトを網羅した検索サイトとして有名なのが「Surfersparadaise」。そのiモード版がココ。ゲーム攻略情報、待ち受け画面用のイラストの提供など、iモードを楽しくする情報で溢れている。また、iモードだけではなく、PCのブラウザ用のサイトも検索できるのも便利。本家の「Surfersparadaise」（http://www.surpara.com）にはiモードサイトの作り方が詳しく解説されたページが用意されている。特に携帯電話の機種別画面サイズや、iモードで使えるHTMLのタグ一覧表はかなり便利。これから、iモードサイトを立ち上げたい人は、ぜひ行ってみよう！



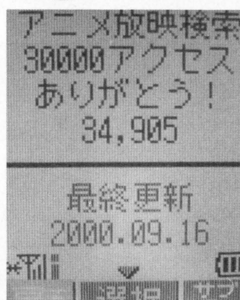
▲「iモードのみ」にマークすれば、iモード対応サイトだけをキーワード検索することができる。とても便利。

CHECK!!

見たいアニメはココで確認！

アニメ放映検索

http://www.kyara.ne.jp/i/



▲全てのアニメ番組が掲載されている。気になる秋新番組をチェック！

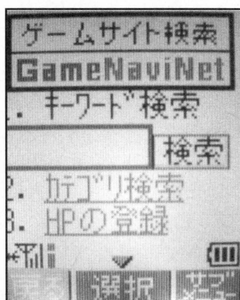
最近のアニメ番組のサイクルは短い。1クール、2クールなんて当たり前。次々と現れる新番組をチェックするだけでも大仕事。というわけで、登場するのが「アニメ放映検索」。当然、曜日ごとに検索ができ、なおかつ主要スタッフ＆キャストに大まかなストーリーまでチェックできるのだ。

CHECK!!

ゲーム好きなら要チェック！

ゲームナビネット ｉモード版

http://www.gamenavi.net/i/

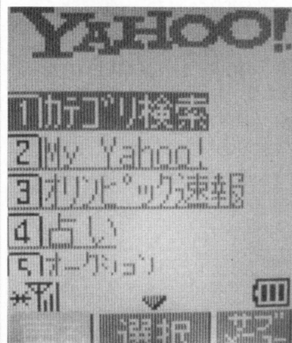


▲「裏技・攻略」といったカテゴリーもある

プレイステーションや、ドリームキャストのサイトをいち早く見つけたいなら「ゲームナビネット」。ハード別に分けられた検索システムはとてもわかりやすい。また、サイトの登録もｉモード上から簡単にできる。自分でｉモードサイトを持っている人は、ぜひ登録しよう。

定番検索サイトも見逃せない!

もっとiモードを使いこなすための検索サイトを紹介!これで世界が広がること間違いなし!



▲「占い」も充実。当サイトだけでも色々遊べる

ｉモードを買ったら、まずはココをブックマーク！

Yahoo!モバイル

http://mobile.yahoo.co.jp/

9つに分けられたカテゴリー検索とキーワード検索は、とても便利。少ない労力で、より必要な情報が手に入るだろう。また、検索だけではなく、サイト独自のニュースも見逃せない。今回のシドニーオリンピックのすべての競技の結果を掲載し、サイトの独自性を打ち出した。



▲「エンターテイメント」だけで1308件の登録数！

1万件を超す膨大な登録サイトが魅力！

iLYCOS-iMODE

http://i.lycos.co.jp

とにかく多くのサイトが登録されている。その数、実に11508件（10月1日現在）！　しかし、無闇にサイト名が並んでいるわけではない。「新着オススメ」や「待ち受け画像集」などテーマを絞ったサイト紹介も用意されている。「iLYCOS-iMODE」で君のｉモード生活が一変だ。

日本全国 CG SHOP訪問!!

第1回 マルチメディア専門ショップ

『パルテア』

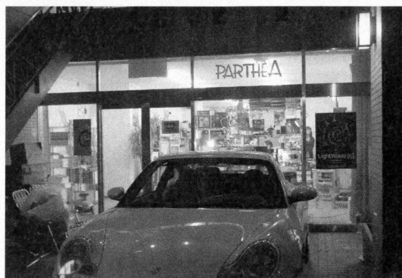
店長インタビュー
秋田祐一さん



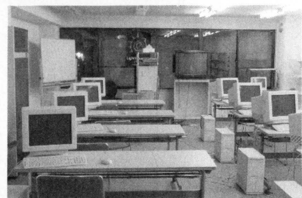
ＣＧ業界のカリスマとも言えるマルチメディア専門ショップ「パルテア」は、小田急線相模大野駅から歩いて10分ほどの場所にある。商店街を通り、奥まった路地裏に入れば、ＣＧクリエイターを目指す者にとっては、天国のような世界が広がっているのだ！

お客さんが店内に展示されているすべてのマシンを自由に使え、なんと自分の作品までも作成し、編集することも許される「パルテア」。この信じられない環境を提供するのは店長・秋田祐一さんだ。実は、彼にはどうしても達成したい夢が、ひとつあるのだ。

●



⬆「パルテア」外観。北海道や九州などから訪れるお客さんも多いとか。「パルテア」ファンは全国にいる。



➡２Ｆはセミナー用の部屋。『ライトウェーブ３Ｄ』が使えるマシンが並ぶ。セミナーがない時は自由に使用できる。



⬅１Ｆ店内。ＣＤ－ＲＯＭなどのソフトが並ぶ。奥には、お客さんが椅子に座りくつろいでいる姿が見える。

『ライトウェーブ３Ｄ』には、私の夢を叶えさせる力がある

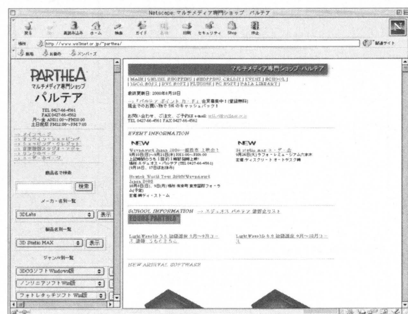
私には夢がありまして、個人で映画を作れないかとずっと考えているんです。お店をオープンした頃、『ライトウェーブ３Ｄ』がウィンドウズに移植されました。このソフトなら、夢がかなうんじゃないかと思ったんですよ。それから、お客さんと夢中で使い方を勉強しました。徹夜したこともありますよ（笑）。操作に詳しい人には先生役をお願いしたり、『ライトウェーブ３Ｄ』のディ・ストーム社からも講師を呼んだりもしましたね。そして、今のようにセミナーやコンテストをやるようになり、お客さんがお店にいることが恒常化してしまったんです。最初は普通のパソコンショップだったんですけどね。商品は奥へと追いやられて、テーブルが真ん中に置かれ、くつろげるスペースが中心となりました。お客さんがお茶菓子を食べながら、ソフトについて教え合う場になってしまったんですよ（笑）。

私にはさきほど言った映画を作りたいという気持ちがずっとあるんですね。将来、ヨレヨレになる前には完成させたい。そのためにはお金、技術、時間、人材が必要です。時間はありますから、人を育てようと思ったんです。勉強会やテクニックを教え合うというのは、すべて先行投資なんです（笑）。将来、映画製作に協力してもらえる？とお願いしたら、「いいですよ」と快く言っているような仲間を作りたい。また、手に入らない技術は作りたい。私自身もプログラマーですから、不可能なことはないと思っています。というわけで、時間をかけて、人を育て、技術を磨けば、お金がないという問題も解決できるんじゃないかと（笑）。ユーザーもみんなお金がありませんから、高い機材を使いたければ、ここに来ればいいじゃないか、と言っています。あまり、知られていませんが、当店のパソコンはすべて自由に触れるようにしています。礼儀とマナーさえ守ってもらえれば、自分の作品を編集したり、ビデオに落としても構いませんよ。パルテアを必要としている人は遠くからでも来てくれます。私はそういった人をサポートしたいんです。

実力者揃いのコンテスト

最初は冗談半分でディ・ストームのコンテストを真似して、「ライトウェーブコンテスト　in　パルテア」を開催したんです。ディ・ストームの方に技術顧問として来ていただき、少し操作説明をしてからコンテストを開く。ホントに細々という感じでした。今ではすっかり定着して、７月と12月の年２回、開催し７回目を迎えました。毎回、私がテーマが決めています。「フライングロゴ」とか「海」とかね。それは、参加者のスキルアップのためなんです。ひとつのテーマに絞り、競い合う形にすれば、起承転結を踏まえた見せ方を考えなければいけません。同じテーマなのに、全然違う作品が集まるのは非常に面白いですよ。私は、そこにＣＧの潜在的な可能性を感じますね。その可能性をぜひ広く伝えていきたい。とにかく、当店に来れば、ＣＧの面白さはいくらでも体験できるので、皆さん、是非ともお越し下さい。

SHOP's Home Page



●マルチメディア専門ショップ『パルテア』
http://www.wellmet.or.jp/~parthea/

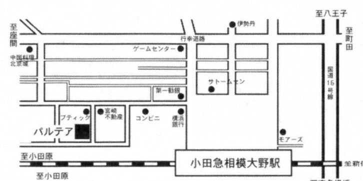
３Ｄソフトや各種ハードがサイト上で購入可能。「ユーザーのページ」には、パルテアユーザーのＨＰが並ぶ。

便利SHOPアクセス

相模大野駅は東京・新宿駅から小田急線で約40分。これからＣＧに取り組みたい人は、一度、訪れて実際にマシンに触れてみるといいだろう。

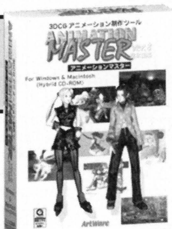
有限会社 パルテア（PARTHEA）

月～金 AM11:00～PM10:00
土日祝祭 PM12:00～PM 7:00
〒228-0803　相模原市相模大野　3-6-9
Tel.0427-66-4561／Fax.0427-66-4562



SOFTWARE INFORMATION

AnimationMaster Ver.8J



AnimationMaster Ver.8J
Hybrid
¥49,800
問い合わせ先：アートウェア
URL:http://www.artware.co.jp/

キャラクターアニメーションに特化した3DCGソフトウェアといえば、アニメーションマスターです。

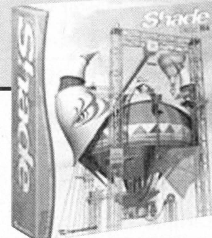
ボーン機能、インバースキネマティクスは現場の感覚をそのまま生かせる感覚的な方法でコントロールすることができます。

スプラインによる柔軟なモデリング、ハイクオリティなレンダー、強力な画像エフェクトやオーバーサンプリング機能による高密度な出力は、静止画としても説得力をもった画像を作り出すことができます。

Ver8では新機能として衝突検知やクロス（布）シミュレータと言ったダイナミクス（物理シミュレーション）機能を追加。

アニメカラー機能により、トゥーンシェーディング時のセルアニメ調表現が更に強化されました。その他、ステレオ（立体視）レンダリングやフロッキング（群集シーン作成機能）、ディストーション（ラティス変形）など多数の新機能が追加されています。

Shade シリーズ



Shade
Win/Mac
Debut R4: 23,800円
myShade 2: 9,800円
問い合わせ先：エクス・ツールス
URL:http://www.ex-tools.co.jp/

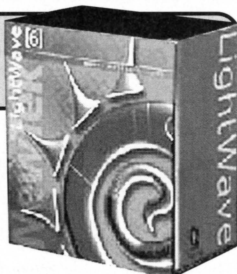
旧来高価であった3DCGソフトを一気に身近に引き寄せたShadeシリーズ。Shadeはエントリーモデルからミドルエンド、ハイエンドまで幅広く網羅するラインナップで、アマチュアユーザーからプロにまで愛されています。

形状の特徴的なラインをそのまま立体化できる独自の自由曲面モデリングと高精度なブーリアンモデリングで立体をスマートに記述することができます。

Shadeといえばその透明感溢れる高品質なレンダリングも特徴です。分散レイトレーシング、間接光の効果を表現できるラジオシティに加えて、集光や分光のような表現を可能にする疑似コースティクスや収差を搭載。

さらに進化した今バージョンではパーティクルエフェクタプラグイン、サブディビジョンサーフェースなどの強力な新機能を搭載。

LightWave3D ver6.0J



LightWave3D ver6.0J
Win/Mac
¥348,000
問い合わせ先：ディ・ストーム
URL:http://www.dstorm.co.jp/

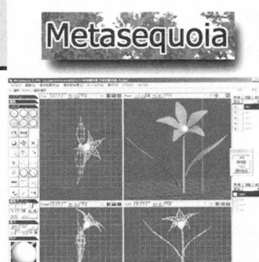
日本における3DCGブームの口火を切る役割を果たしたのが『LigtWave3D』です。製品は主にモデリングを扱う『モデラー』と、アニメーションを扱う『レイアウト』、さらにその二つの橋渡しを行う『ハブ』で構成されています。

モデラーは、ポリゴン（多角形）とポイント（多角形の頂点）を編集してゆくポリゴンモデラーであり、高いレスポンス性能を持っています。さらにサブディビジョンサーフェイス技術により、ポリゴンを曲面に変換し、有機的な形状を容易に作成することができます。

レイアウトは、キーフレームによる直感的なアニメーション設定と高品質でしかも高速なレンダリング機能を特長としています。バージョン6からは、サブディビジョンオブジェクトをレイアウトでもサポートできるようになりました。

従来では一度ポリゴンに変換しなければ、レンダリングすることのできなかったサブディビジョンモデルを、そのままレイアウトでレンダリング可能。サブパッチレベル（ポリゴン細分化の度合い）をコントロールすることにより、仕上がりの滑らかさを決定することができます。

Metasequoia 2.0



Windows
¥5,000（シェアウェア）
問い合わせ先：Mizno Lab.
URL:http://www1.sphere.ne.jp/mizno/index.html

四角形面で構成されるオブジェクトに対しては、自動的に曲面へ変換できます。三角形面へも限定的ですが対応しています。

一般にポリゴン系モデラーでは、滑らかな表面を作ろうとするとポイント数が増えて制御が難しくなりますが、この自動曲面生成機能ではシンプルな格子構造のまま滑らかな曲面を構成し、制御点へは通常とまったく同様の操作で扱えるので、クリーチャーなどの作成が容易に行えます。ボタン一つで平面と曲面の表示を切り替えることができるので、データ量が多くなっても軽快な動作を実現します。

模様（テクスチャ）、透明（アルファチャネル）、凸凹（バンプ）の3つのマッピング画像に対してペイントが可能です。2D画面上はもちろん、3D投影された画面に対しても直接書きこむことができるので、オブジェクトの形状とマッピングを完全にマッチさせることが簡単にできます。

マッピング画像はDirect3DまたはOpenGLを利用して表示されます。（現バージョンではテクスチャのみ表示可能）

―プラットフォームと機能表―

	AnimationMaster Ver.8J	LightWave3D Ver6.0J	Shade	Metasequoia 2.0
Win版OS	Windows 95／98／Me以上、WindowsNT4.0／Windows 2000以上	Windows98、WindowsNT4.0 SP5以降	Windows2000 Windows 95／98／Me以上、WindowsNT4.0／Windows 2000以上	Windows95/98/2000/NT4.0
Win版CPU	Pentium（またはその互換CPU）以上	Intel PentiumIIプロセッサ以上	Pentium（またはその互換CPU）以上	MMX-Pentium 200MHz以上
Win版メモリ	32MB	128MB以上	64MB	32MB以上のメモリ
Win版HDD	10MB	最低約400MB	60MB	10M程度
Mac版OS	MacOS 8.1以上	MacOS 8.6.1以降	MacOS 9	—
Mac版CPU	Power Macintosh	Power PC 604以上推奨	Power Macintosh	—
Mac版メモリ	32MB	256MB以上	64MB	—
Mac版HDD	10MB	最低約400MB	60MB	—
モデリング	スプライン	ポリゴン、サブディビジョン	スプライン、ポリゴンメッション	ポリゴン、メタボール
レンダリング	レイトレース、ラジオシティ	レイトレース、ラジオシティ	スキャンライン、レイトレース、ラジオシティ	グローシューディング
ボーン	有り	有り	有り	無し
アニメーション	有り	有り	有り	無し
価格	¥49,800	¥348,000	my Shade 2 ¥9,800 他	¥5,000

3DCGソフトオールアバウトリスト

3DCGを始めようと思ったキミ、今のソフトに満足せず他のソフトを試してみたいキミのために現在購入可能な3DCGソフトをラインナップしたぞ！ くわしい情報はホームページでチェックしてみよう!!

ソフト名	価格	種別	発売元／輸入代理店	ホームページ	OS
3D Studio MAX R3.1	¥498,000	3D総合	オートデスク	www.ktxj.com	Win
3D Studio VIZ R3	¥298,000	3D建築	オートデスク	www.ktxj.com	Win
AnimationMaster V8J	¥49,800	3D総合	アートウエア	www.artware.co.jp/	Hybrid
Blender	フリーソフト	3D総合	Blender	www.dims.or.jp/blender/blender_jp.html	Win/NT
CANOMA 日本語版	¥68,000	3D総合	MetaCreations	www.metacreations.com	Win
CANOMA 日本語版	¥98,000	3D総合	MetaCreations	www.metacreations.com	Win/Mac
CARRARA 日本語版	¥68,000	3D総合	メディアビジョン	www.metacreations.com	Mac
CINEMA 4D GO 5.0E	¥40,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Mac
CINEMA 4D GO 5.0E	¥490,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Win
CINEMA 4D NET 5.0E 10clients	¥190,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Win/Mac
CINEMA 4D NET 5.0E 3clients	¥56,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Win/Mac
CINEMA 4D NET 5.0E Unlimited	¥490,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Mac
CINEMA 4D SE 5.0E	¥160,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Mac
CINEMA 4D SE 5.0E	¥40,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Win
CINEMA 4D XL 5 -> 6.0E Upgrade	¥85,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Mac
CINEMA 4D XL 5 -> 6.0E Upgrade	¥160,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Win
CINEMA 4D XL 6.0E	¥340,000	3D総合	メディアビジョン	www.maxon-computer.com	Win/Mac
ElectricImage 3D ver.2.9	¥342,000	3D総合	イメージアンドメジャーメント	www.imi-jp.com	Mac
form・Z	¥198,000	3D静止画	イメージ　ワン	www.imi-jp.com/	Win/Mac
form・Z RadioZity	¥420,000	3D静止画	イメージ　ワン	www.imi-jp.com/	Win/Mac
form・Z RenderZone	¥360,000	3D静止画	イメージ　ワン	www.imi-jp.com/	Win/Mac
Lightscape	¥168,000	3D総合	Lightscape	www.lightscape.com/	Win
Lightscape ドングル付き	¥178,000	3D総合	Lightscape	www.lightscape.com/	Win
LightWave3D [6] 6.1J FreeUPG MAC-ADB	¥348,000	3D総合	ディ・ストーム	www.dstorm.co.jp	Mac
LightWave3D [6] 6.1J FreeUPG MAC-USB	¥348,000	3D総合	ディ・ストーム	www.dstorm.co.jp	Mac
LightWave3D ver6.0J ADB	¥348,000	3D総合	ディ・ストーム	www.dstorm.co.jp	Mac
LightWave3D ver6.0J Intel版	¥348,000	3D総合	ディ・ストーム	www.dstorm.co.jp	Win
LightWave3D ver6.0J USB	¥348,000	3D総合	ディ・ストーム	www.dstorm.co.jp	Mac
Matasequoia Ver1,0/2,0	登録料／5,000	3Dモデラー	mizno lob （シェアウェア）	www1.sphere.ne.jp/mizno	Win/NT
Maya Complete	¥998,000	3D総合	エイリアス・ウェーブフロント	www.alias-wavefront.co.jp	Win
Maya Unlimited	¥1,980,000	3D総合	エイリアス・ウェーブフロント	www.alias-wavefront.co.jp	Win
myShade 2	¥9,800	3D総合	エクス・ツールス	www.ex-tools.co.jp	Win/Mac
N-World Mirai	¥800,000	3D総合	ニチメングラフィックス	www.nmncs.co.jp/	Win
POV－Ray　Ver．3	フリーソフト	3Dレンダリング	POV－Ray	www.povray.org	Win/Mac
Ray Dream 3D	¥18,000	3D総合	MetaCreations	www.metacreations.com/	Win/Mac
Rhinoceros Ver1.1	¥198,000	3D総合	Rhinocenos	www.rhino3d.co.jp	Win
Shade Debut R4	¥23,800	3D総合	エクス・ツールス	www.ex-tools.co.jp	Win/Mac
Shade Personal R4	¥49,800	3D総合	エクス・ツールス	www.ex-tools.co.jp	Win/Mac
Shade Professional R4	¥148,000	3D総合	エクス・ツールス	www.ex-tools.co.jp	Win/Mac
SOFTIMAGE¦3D BASE	¥448,000	3D総合	ボーンデジタル	www.borndigital.co.jp	Win
SOFTIMAGE/XSI Advanced	¥1,830,000	3D総合	ボーンデジタル	www.borndigital.co.jp	Win
SOFTIMAGE/XSI Essential Millenium版	¥880,000	3D総合	ボーンデジタル	www.borndigital.co.jp	Win
STRATA PetiteVision3D	¥12,800	3D総合	ソフトウェア・トゥー	www.swtoo.com	Mac
STRATA STUDIOPro 2.5.3J	¥23,800	3D総合	ソフトウェア・トゥー	www.swtoo.com	Win
STRATA STUDIOPro 2.5.3J ｷｬﾝﾍﾟｰﾝ	¥168,000	3D総合	ソフトウェア・トゥー	www.swtoo.com	Mac
STRATA VISION 3d 5.5J	¥24,000	3D総合	ソフトウェア・トゥー	www.swtoo.com	Mac
trueSpace/EZ	¥9,800	3D総合	住友金属システム開発	www.smisoft.ssd.co.jp	Win
trueSpace4	¥78,000	3D総合	住友金属システム開発	www.smisoft.ssd.co.jp	Win
六角大王	フリーソフト	3D静止画	終作	www.shusaku.co.jp	Win/Mac
六角大王 Super 2	¥9,600	3D静止画	終作	www.shusaku.co.jp	Win/Mac

価格は希望小売価格です。

ビデオカード一覧

マシンパワーが必要な3DCG作製に役立つビデオカードのリストだ。バージョンアップの時に利用しよう。

商品名	店頭価格	備考	メーカー	URL
VooDoo3 2000 AGP バルク	¥8,000	VooDoo3 143MHz AGP 16MB	3Dfx	www.3dfx.com/
VooDoo3 2000 PCI 英語リテール	¥12,000	VooDoo3 143MHz PCI 16MB	3Dfx	www.3dfx.com/
VooDoo3 3000 AGP バルク	¥11,000	VooDoo3 166MHz AGP 16MB TV－OUT付き	3Dfx	www.3dfx.com/
VooDoo3 3000 AGP 日本語版	¥128,000	VooDoo3 166MHz AGP 16MB TV－OUT付き	3Dfx	www.3dfx.com/
VooDoo3 3000 PCI 英語版	¥18,000	VooDoo3 166MHz PCI 16MB	3Dfx	www.3dfx.com/
VooDoo3 3500 日本語版	¥30,000	VooDoo3 183MHz AGP	3Dfx	www.3dfx.com/
Voodoo4 4500 32MB AGP Kit BOX	¥17,000	VooDoo4 32MB AGP	3dfx	www.3dfx.com/
Voodoo4 4500 32MB PCI Kit BOX	¥17,000	VooDoo4 32MB PCI	3dfx	www.3dfx.com/
Voodoo5 5500 64MB AGP Bulk	¥30,000	VooDoo5 64MB AGP	3dfx	www.3dfx.com/
Voodoo5 5500 64MB PCI BOX	¥33,000	VooDoo5 64MB PCI	3dfx	www.3dfx.com/
OXYGEN GVX1 32MB AGP	¥80,000	GLINT R3 32MB AGP	3DLabs	www.3dlabs.com/
OXYGEN GVX1 32MB PCI	¥80,000	GLINT R3 32MB PCI	3DLabs	www.3dlabs.com/
OXYGEN GVX1 PRO 64MB AGP	¥118,000	GLINT R4 32M AGP	3DLabs	www.3dlabs.com/
OXYGEN GVX210 64MB AGP	¥188,000	GLINTR R3+GLINT Gamma 64M AGP	3DLabs	www.3dlabs.com/
OXYGEN GVX420 128MB AGP PCI	¥248,000	GLINT R4 128MB AGP/PCI	3DLabs	www.3dlabs.com/
OXYGEN VX1 1600SW 16MB	¥48,000	GLINT R3 16M	3DLabs	www.3dlabs.com/
OXYGEN VX1 16MB AGP	¥14,000	GLINT R3 16M AGP	3DLabs	www.3dlabs.com/
OXYGEN VX1 32MB AGP Bulk	¥21,000	GLINT R3 16M AGP	3DLabs	www.3dlabs.com/
OXYGEN VX1 32MB PCI	¥26,000	GLINT R3 32M	3DLabs	www.3dlabs.com/
A－MAX VA－233	¥6,000	VANTA AGP 16MB	A－MAX	www.amaxhk.com/
A－MAX VA－235	¥9,000	TNT2M64 AGP 32MB	A-Open	www.aopen.com.tw/
A-Open PA256PRO	¥33,000	NVIDIA GeForce2GTS AGP 32MB	A-Open	www.aopen.com.tw/
AGP－V6600 32MB	¥22,000	GeForce AGP 32MB	Asus	www.asus.com.tw/
AGP－V6600 DELUXE 32MB	¥26,000	GeForce AGP 32MB	Asus	www.asus.com.tw/
AGP－V6800 32MB	¥23,000	GeForce AGP DDR 32MB	Asus	www.asus.com.tw/
AGP－V6800 DELUXE 32MB	¥27,000	GeForce AGP DDR 32MB	Asus	www.asus.com.tw/
ALL IN WONDER 128 AGP16MB	¥18,000	RAGE128GL AGP 16MB バルク	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
ALL IN WONDER 128 AGP32MB	¥24,000	RAGE128GL AGP 32MB バルク	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
ALL IN WONDER 128 PCI16MB	¥19,000	RAGE128GL PCI 16MB バルク	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
RADEON AGP 32MB VIVO	¥31,000	RADEON 32MB AGP HardwareDVD再生	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
RADEON AGP 64MB VIVO	¥43,000	RADEON 64MB AGP HardwareDVD再生	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
RAGE FURY 32MB AGP	¥12,000	RAGE 128 GL 32MB AGP HardwareDVD再生	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
RAGE FURY MAXX 64MB AGP	¥14,000	RAGE 128 Pro 63MB AGP HardwareDVD再生	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
RAGE FURY PRO VIVO 32MB AGP	¥13,000	RAGE 128 Pro 32MB AGP HardwareDVD再生	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
XPERT 128 16MB AGP	¥10,000	RAGE 128 16M AGP	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
XPERT 2000 PRO 32MB AGP	¥12,000	RAGE 128Pro 32M AGP	ATI	www.atitech.com/jp/pages/jp_index.html
SPECTRA 5400 R2 32MB AGP	¥25,000	RIVA TNT2 32M AGP	Canopus	www.canopus.co.jp/
SPECTRA 7400 DDR 32MB SDRAM AGP	¥40,000	GeForce 256 32MB AGP	Canopus	www.canopus.co.jp/
SPECTRA 8400 32MB SGRAM AGP	¥48,000	GeForce 256 DDR-SGRAM 32M AGP	Canopus	www.canopus.co.jp/
SPECTRA 8800 64MB SGRAM AGP	¥64,000	GeForce 256 DDR-SGRAM 64M AGP	Canopus	www.canopus.co.jp/
SPECTRA Light T32 PCI	¥22,000	RIVA TNT2 Pro 32M PCI	Canopus	www.canopus.co.jp/
Fire GL1 32MB SGRAM AGP	¥100,000	32M AGP	Diamond	www.canopus.co.jp/
RevolutionIV 32MB AGP	¥32,000	T2RIV 32M AGP	Diasemicor	www.canopus.co.jp/
ERAZOR X AGP 32MB GeForce256	¥19,000	GeForce 256 32MB AGP	Elsa	www.elsa.com/
ERAZOR X2 AGP 32MB DDR GeForce256	¥28,000	GeForce 256 32MB AGP	Elsa	www.elsa.com/
GLORIA II 64MB nVidia Quadro AGP	¥80,000	nVidia Quadro 64M AGP	Elsa	www.elsa.com/
GRADIAC AGP 32MB DDR GeForce2GTS	¥33,000	GeForce2 GTS 32M AGP	Elsa	www.elsa.com/
GRADIAC AGP 64MB DDR GeForce2GTS	¥42,000	GeForce2 GTS 64M AGP	Elsa	www.elsa.com/
GRADIAC MX AGP 32MB GeForce2MX	¥17,000	Geforece2 MX 32M AGP	Elsa	www.elsa.com/
Synergy II 32MB TNT2 AGP	¥23,000	nVidia TNT2 32MB AGP	Elsa	www.elsa.com/
Synergy II 32MB TNT2 PCI	¥23,000	nVidia TNT2 32MB AGP	Elsa	www.elsa.com/
CARDEX GeForce2MX AGP 32MB	¥13,000	NVIDIA GeForce2MX AGP 32MB	GAINWARD	www.gainward.com.tw/
CARDEX SG4 PCI 32MB	¥8,000	Savage4PRO＋ PCI 32MB	GAINWARD	www.gainward.com.tw/
CARDEX TNT2 AGP 32MB	¥12,000	RIVA TNT2 AGP 32MB	GAINWARD	www.gainward.com.tw/
CARDEX TNT2M64 AGP 32MB	¥10,000	TNT2M64 AGP 32MB	GAINWARD	www.gainward.com.tw/
Hercules 3DPROPHET2 GTS32	¥30,000	NVIDIA GeForce2GTS AGP DDR 32MB	Hercules	www.hercules.com
Hercules 3DPROPHET2 GTS64	¥40,000	NVIDIA GeForce2GTS AGP DDR 64MB	Hercules	www.hercules.com
VIDEO－88－PCI－16MB	¥8,000	TNT2M64 PCI 16MB	JATON	www.jaton.com/
VIDEO－88－PCI－32MB	¥11,000	TNT2M64 PCI 32MB	JATON	www.jaton.com/
Leadtek WINFAST GeForce2 GTS	¥37,000	NVIDIA GeForce2GTS AGP DDR 32MB	Leadtek	www.leadtek.com.tw/
Millenium G200 F8SD 8MB バルク	¥7,000	G200 AGP 8MB バルク	Matrox	www.matrox.com/
Millenium G400／16SD バルク	¥12,000	G400 AGP SDRAM 16MB バルク	Matrox	www.matrox.com/
Millenium G400／32A バルク	¥14,000	G400 AGP 32MB バルク	Matrox	www.matrox.com/
Millenium G400／32ADバルク	¥16,000	G400 AGP 32MB Dualモニター対応	Matrox	www.matrox.com/
Millenium G400／MAX32A	¥24,000	Savage4PRO＋ PCI 32MB	Matrox	www.matrox.com/

価格は9月後半の秋葉原実売調べです。

CONTENTS



Project CG HOBBY　Vol.1
HAND MAID メイ Modeling by ねことむ
©ワンダーファーム・TNK
・パイオニアLDC

●STAFF●

編集　CFC(クリエイティブ・フューチャー・コンテンツ)株式会社
〒150-0002　東京都渋谷1-1-11　青山SIビル5F
TEL:03-5464-2850

発行　株式会社三栄書房
〒169-8588　東京都新宿区北新宿4-8-16
TEL:03-3364-3812(販売部)

発行人　鈴木脩己

編集人　上田大

Editer　川中利満　浅子徹一　梅津大輔

Writer　三木茂　柿崎俊道　新庄聡　宮崎歩(スタジオハード)

Camera　小林嘉樹

Design　高橋みどり(スタジオハード)　高野　册
西山祥子(株式会社ユメックス)　木村友彦(Hugler)

Printing　凸版印刷

本誌オリジナルコラボレーション企画

✕ダブルクロス 第一弾

原作　永井　豪
作画　篠原　保

鬼才たちのイメージが激突する衝撃のビジュアル・アポカリプス!!

荒野にあるのは風の音だけだ。
人は死んでしまった。
街は消えてしまった。
遺された記憶の鋳型に、風が響くだけだ。

地獄に音楽があるのなら、こんな旋律なのだろう。
埋もれた魂から滲み出した囁きが練り込まれた、悲壮なメロディ――。

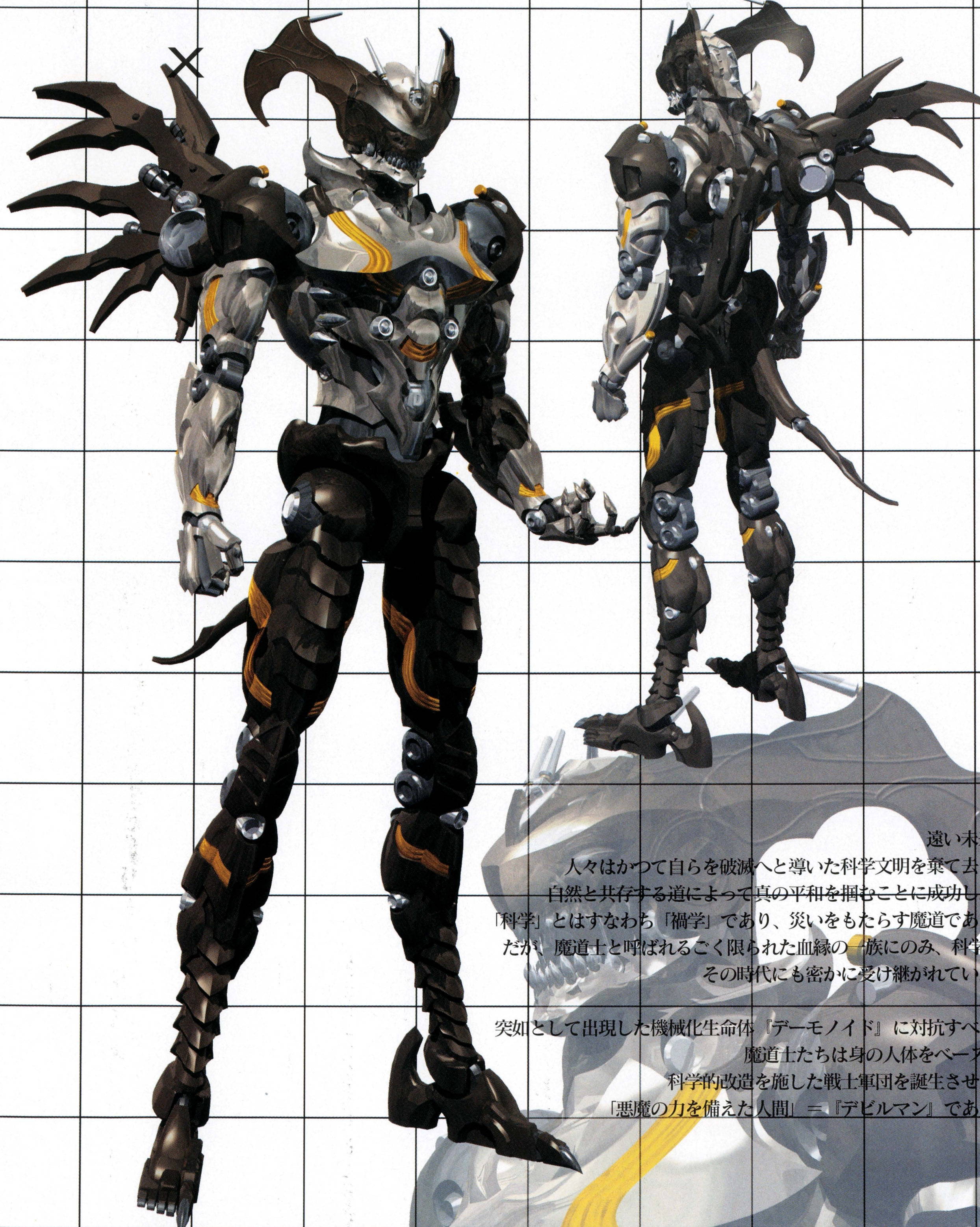
デーモノイドが村を襲った日、ミキは連れ去られた。
俺はミキに逢いたい。逢ってあの時の返事を聴かなきゃならない。
そのためなら、たとえ俺一人でも闘ってやる。
デーモノイドを一体残らずぶっ潰してやる。

鋼鉄の身体が軋む音が風に混じって、地獄の旋律に詩が加わる。
それはこう聴こえる――。

ミキはどこにいるのか

デビルマン サイバ

CYBER-AMON



遠い未来。
人々はかつて自らを破滅へと導いた科学文明を棄て去り、
自然と共存する道によって真の平和を掴むことに成功した。
「科学」とはすなわち「禍学」であり、災いをもたらす魔道である。
だが、魔道士と呼ばれるごく限られた血縁の一族にのみ、科学は
その時代にも密かに受け継がれていた。

突如として出現した機械化生命体『デーモノイド』に対抗すべく、
魔道士たちは身の人体をベースに
科学的改造を施した戦士軍団を誕生させた。
「悪魔の力を備えた人間」＝『デビルマン』である。

自らの意志で量産型デビルマン軍団の一員となった魔道士一族の青年アモンは、
謎の精神体によるハッキングによって強靭なボディと特殊能力を身に付けて甦った。
彼こそが本編の主人公、サイバーアモンなのだ。

あぁアモン、ボクはまたキミに殺されるんだネ。
こんなかたちでキミに再会するとはネ。
デーモノイドに幼馴染みはいないぜ。
まぁいい、お望みなら何度でもぶっ殺してやる！
これも運命なんだネ。
ボクもキミも、あの方がお決めになった運命からは逃れられないんだネ。

トランスフォーマーTHE CG vol.1



TRANSFORMER THE CG 1

■デビルギガトロン
モデル制作：篠原 保

■バルディガス
モデル制作：ねことむ

■ブラックコンボイ
モデル制作：井上賢二

マニアと子供に独占させるな！「カーロボット」にCGファンも注目だ!!

日本人、いや地球人の少年なら必ず遊んだ事のある変型ロボット玩具・トランスフォーマー。その最新作が『カーロボット』だ！　実はこのパッケージには、本誌で活躍中のねことむ氏・篠原氏ら実力派アーティストのCGが使われているぞ!!　CGファンは今すぐ玩具店に走れ！　そして君の目で確かめよう!!

正義のサイバトロン戦士
悪のデストロンガー軍団

VS

CGホビー誌上で激突開始!!



■スーパーマッハアラート
モデル制作：ねことむ



■スーパースピードブレイカー
モデル制作：松本礼児（スフライン）



■スーパーワイルドアラート
モデル制作：ねことむ

■ゴッドマグナス
モデル制作：ねことむ









プラモのパッケージアートをリスペクトしてCG化!最新アートギャラリー誕生!!

PROJECT CG HOBBY
PLASTIC MODEL MECHA MANIACS

プラモメカマニアックス

VOL.1



ModeLING by 渡辺哲也

現在フリーのCGデザイナー兼映像サークルANITEMPの代表。生まれてこのかたロボー筋。現在も主にロボ作りで生活している。近作はTV東京『anicomTVの』OP、『銀装騎攻オーディアン』アイキャッチ。

今回のお題は・・・



❶83年発売・BANDAI　1/72スケール「ショウ・ザマ用オーラバトラー　ダンバイン」　パッケージアートは開田裕治氏。美しいフォルムと存在感は圧倒的。

1/72 scale model　Aura Battler DUNBINE

第1回目は、再評価高まる『聖戦士ダンバイン』だっ!!

幼き頃からロボ好きの筆者は、ロボットプラモのパッケージにはちょっとうるさい。

無論、模型屋で箱絵に惚れて購入したプラモデルも少なくない。そんな中の一つが、今回選んだ1/72スケールのダンバインである。

意表を付いた横の構図で描かれた美しいフォルムのダンバインに一目惚れした筆者は、当然プラモデルを即買い。急いで家に帰って、プラモを作るよりも先に箱絵を模写した記憶がある。

今回は、その当時を思い出して『自分の感動したダンバイン』を描く事に決めた。……と言うのも、この後ダンバインはデザイナーやモデラーの手により本来のアニメの設定を離れ、さらに有機的なデザインに変化してしまったからである。まあ、それはそれでカッコイイのではあるが、今回はあくまでも『プラモっぽく』……という点にこだわってみたつもりだ。

さらにオリジナルの絵に習って、ゼラーナとチャム・ファウも作ってみた。やはりチャムがいると、バイストンウェルの雰囲気が出てとても良い……。ついつい、大きめにしてしまった。(^^;)

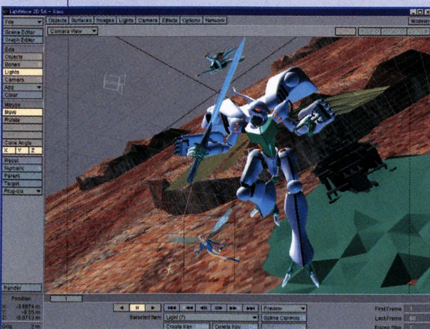
ゼラーナの方は、ほとんど見せないつもりだったので作りこまず、フォルムだけ見せるモデリングをしている。

主役のダンバインは、自分でプラモデルを改造している気分で製作した。ディティールなどは、当時プラモを作ったり、絵を描いていた頃を思い出してとても懐かしい。実は、デザインは確認程度で、ほとんどそらで製作できた(笑)。

こうして出来上がったダンバイン、筆者的には満足の行く物になったと思っているのだが、いかがだろうか?

01

❶背景をボカして、遠近感を出そうと考えた。『LightWave』のDOFを使う事も考えたのだが、キャラと背景を別々にレンダリングする事にした。レンダリング時間は少し余分にかかってしまうが納得行くまで調整できるのでお勧めだ。





02

❷ダンバイン、ゼラーナ、チャム・ファウ、色を落ち着かせるための斜めから差し込むカラーのスチーマーライトのみの画像。チャムの髪の毛には、巷で話題のサスカッチを使用した。が、あまりにも小さいので効果が無かったみたいだ(^^;)。



03

❸一面の大地と、古城らしき物をモデリングしてみた。筆者的なバイストンウエルのイメージが表現できたと思う。ゼラーナは、背景にするかキャラとして扱うかは最後まで悩んだため、こちらにもある。この後の合成処理、色調整はフォトショップを使用した。

PLASTIC MODEL MECHA MANIACS

Aura Battler DUNBINE

from packege art　1/72 scale model


Aura Batter

MILITARY MECHA MANIACS
ミリタリーメカマニアックス

Vol.1 TIGERⅡ

by 田中秀樹
Hideki Tanaka

TIGERⅡ PROFILE

1941年6月のバルバロッサ作戦を始めとするソビエト攻略作戦の中、最新鋭T-34戦車に大敗を喫したドイツ軍は新型戦車の開発に着手。対ソ連用の5号パンター、ロンメル将軍の北アフリカ戦線に投入された6号タイガーを生み出します。そして43年初頭に開発を開始、敗戦色濃い大戦末期に登場した最後の怪物機がこのタイガー2です。

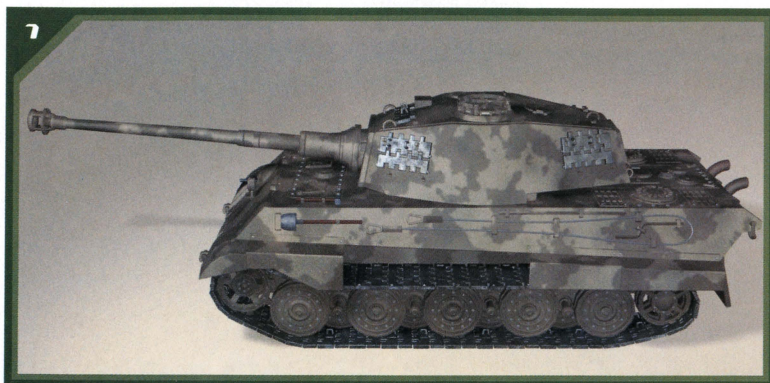


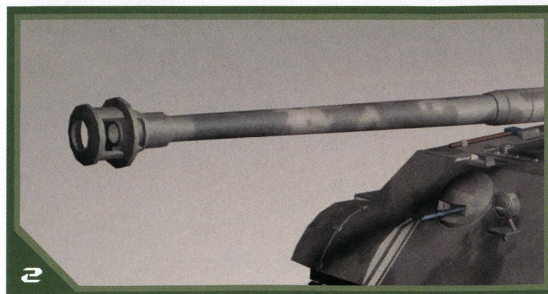


さて！　現在CGでメカニックの表現と言うとロボット、宇宙船、車などが主流の様ですが、何故か実在するミリタリー物を手掛けている方は余りいらっしゃらない様です。『ならばお前がやれ～!!』との編集部からの勅命が発せられ私が担当する事となりました。コンセプトは『プラモデルのジオラマをCGで再現する』です……って、前のページで渡辺さんがぁ～!

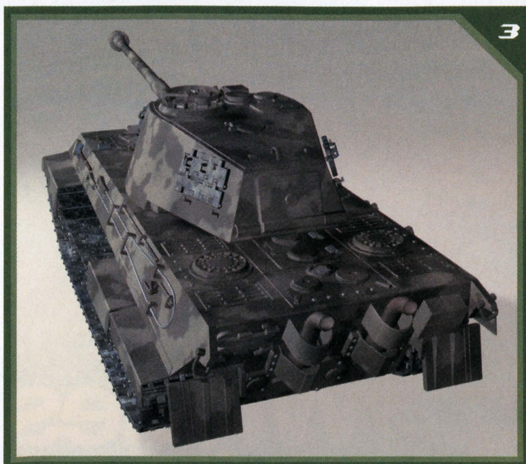
第2次大戦末期に登場したタイガー（ティーガー）2はタイガー2B、ケーニッヒスティーゲル、キングタイガーなど別名を持つ人気の高い戦車で、プラモも定番・田宮を始めエアフィクス、バンダイ、ハセガワ、ニットー、フジミ、ESCI、アオシマ等々から発売されています。さすが世界一の科学力を持つドイツが開発しただけの事はあります（笑）が、今回のモデル作成のためにスペック関係の資料を当たってみた所、かなりデータにばらつきがある事が判明しました。よって今回はイメージモデル、と言う事でえいやっ!!　と作ってしまう事に決定。（が、これが後に大変な間違いだと判明するのですが……）一応、ノルマンディ防衛作戦で宿敵を迎え討つべく霧の中を驀進するタイガー2の勇姿、てな感じなのですがいかがでしょうか？　と言うか本物のタイガー2は実に燃費の悪い代物だった様で、ハッキリ言って驀進どころか全然活躍していません（笑）。かのバルジ大作戦（ラインの守り作戦）では、70トンの巨体を維持する燃料の消費が原因でガス欠でエンスト、またはぬかるみで車体が沈み立ち往生と散々な目にあったのです。まあ、出来の悪い子ほど可愛いと言う事で（このCGもね…ってオイ）。

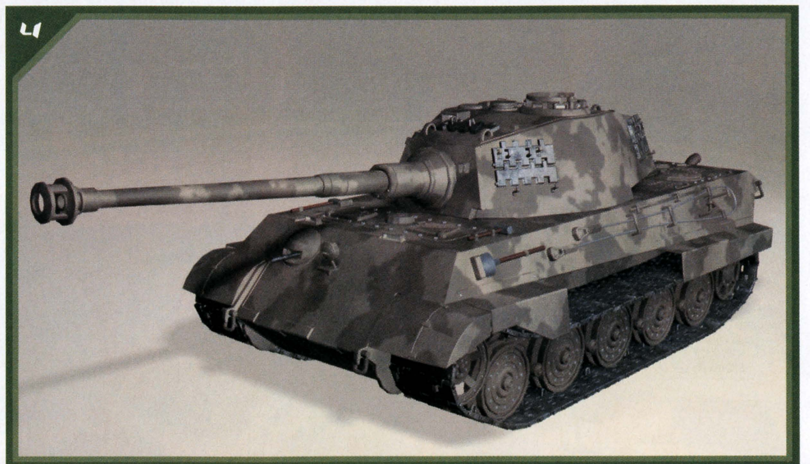
次回はタイガー2の開発を担当したポルシェ博士（ポルシェ創始者でフォルクスワーゲンの生みの親）に敬意を表して、重駆逐戦車フェルディナントかヤクートティーガーを作りまーす……って、そりゃモデル流用だろが～～!!　（本物もそうなんですが）なお、次回からこのコーナー、監修者に『コンバットコミック』などでおなじみ、イラストレイターの上田信先生を招いて、本格的にミリタリー系CG道を極めていく予定なので、期待していて下さい。また、皆さんの御感想やリクエストに応じていきたいので、応援よろしくお願いします!!





1. 真横から見てみました。まるきりモ●グラのイメージですな（汗）。けれどもタイガー2全体のフォルムが一番よく解る角度だと思います。
2. これが今回の大失敗。「ポルシェ砲塔の先端の形状が違うね」との指摘をかの上田信先生から受けてしまいました!!　確かにこう描いた方が絵的にはかっこ良いそうなのですが……。資料もよく間違っている所だそうです？
3. 斜後ろから。CGだと簡単に角度を変えて眺められますね。
4. もっともスタンダードなアングル。気分は『戦場ロマンシリーズ』だぜ！


3


4



The Nature Art CG

Volume.1: Whales

雄々しくそして勇猛な海の王者 クジラと人間との物語

セミクジラ『背美鯨』はかつては日本近海でも多く見られたヒゲ鯨の仲間。大きく湾曲した口と頭部の角質化したこぶ、背ビレがないのが特長です。

古語では鯨のことを『勇魚〜いさな』と言い、勇ましい魚と思われていました。近代捕鯨が始まる以前の鯨漁では、常に命に危険が伴う事が多かったようで、こんな悲しいお話が記録に残っています。

明治の始め。英・米の捕鯨船が日本近海で多くの鯨を採り続けたため、沿岸に訪れる鯨が激減した。そんな時、珍しく子連れのセミクジラが太地（和歌山）の沿岸に訪れた。昔から子連れの大セミは危険視されていたが、この禁を破り、多くの鯨捕りがこれを追った。
そのとき嵐が訪れ、海は荒れ、百数十人の命が海の中へと消え去った。日本の捕鯨史上最大の悲劇であった。（参考資料：「ギャング　鯨　サムライ」小松錬平　時事通信社より）

さて『白鯨』をご存知でしょうか。アメリカの作家ハーマン・メルビルの海洋小説の傑作、と言うより映画の方が有名かも知れません。気性が荒く、誰もが恐れる白いクジラ『モビー・ディック』と、それを射止める事に執念を燃やすエイハブ船長との死闘を描いた物語です。

1956年ジョン・ヒューストン監督が映画化。グレゴリー・ペックがエイハブ船長を演じました。近年F・コッポラがプロデュースし再映画化しています。この物語は1800年代に船乗りから悪魔のように恐れられた『モチャ・ディック』と言う実在のマッコウクジラがモデルとの事です。

蒼き深淵からの誘い
セミクジラ



MODELING by 怪士 〜AYAKASHI〜

PROFILE

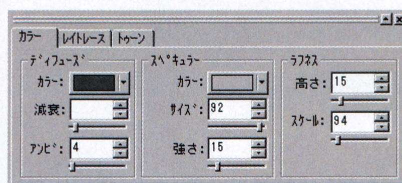
Shadeを使って闇の世界の住人や空想世界の住人を描き続けている。大阪在住。

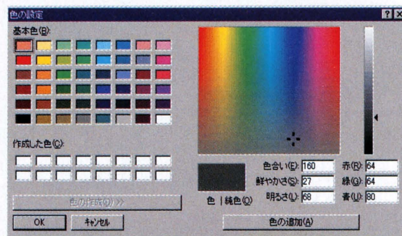
大特撮CG魂

第壱回 ゴジラを作れ!!!

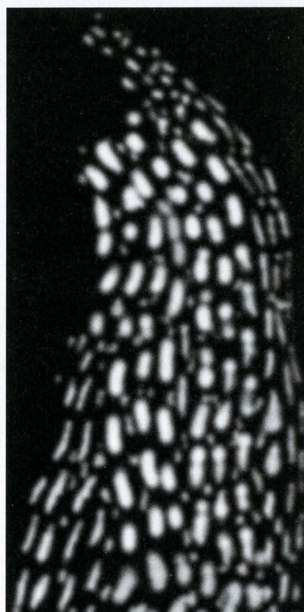
最近、ガレージキットや市販のインジェクションキット(いわゆるプラモデル)でも金メッキ、メタルコート、クリアなど普通とは違う質感を楽しめるキットが発売されていますが、3DCGでは同様なことがもっと簡単に楽しめます。

ここでは初代ゴジラの胸像を使って試してみます。このモデルはアートウェア株式会社から発売されている『アニメーションマスターVer. 7日本語版』(通称『アニマス』、以降『アニマス』と表記します)を使用して制作しました。全身モデルを作ってありますがここでは胸像に作り替えて利用します。色や質感も『アニマス』で設定します。プラモデルでは塗料でやることですが、デジタルなフィギュアでは手を汚さず手軽にでき、しかも何度でもやり直せます。それがこの新雑誌の誌名でもあるCGホビーのメリットのひとつです。

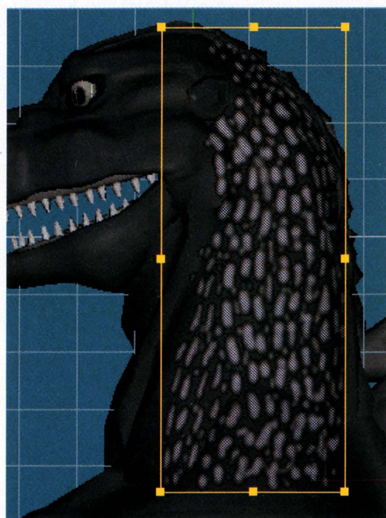




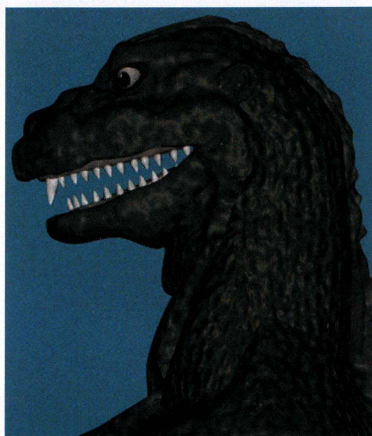
➊➋ゴジラっぽい色と質感を設定した状態です。ディフューズのカラーを青みがかった黒にして、皮膚の濡れたようなテカリを出すためにスペキュラーの設定をしています。



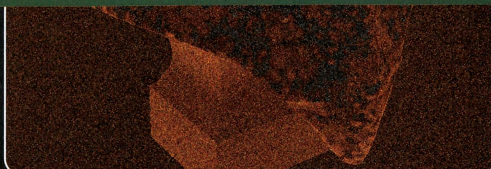
➊全身のミミズののたくったような紋様は基本的には手書き画像ですが、その下地として細かい凹凸をラフネスという値で作り出します。



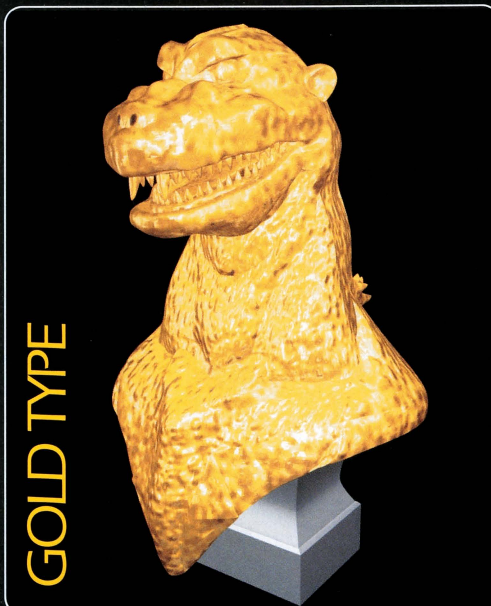
➊下地だけでは表現しきれない質感はテクスチャマップで表現します。白黒で描いた画像をバンプとして貼りつけて紋様にします。

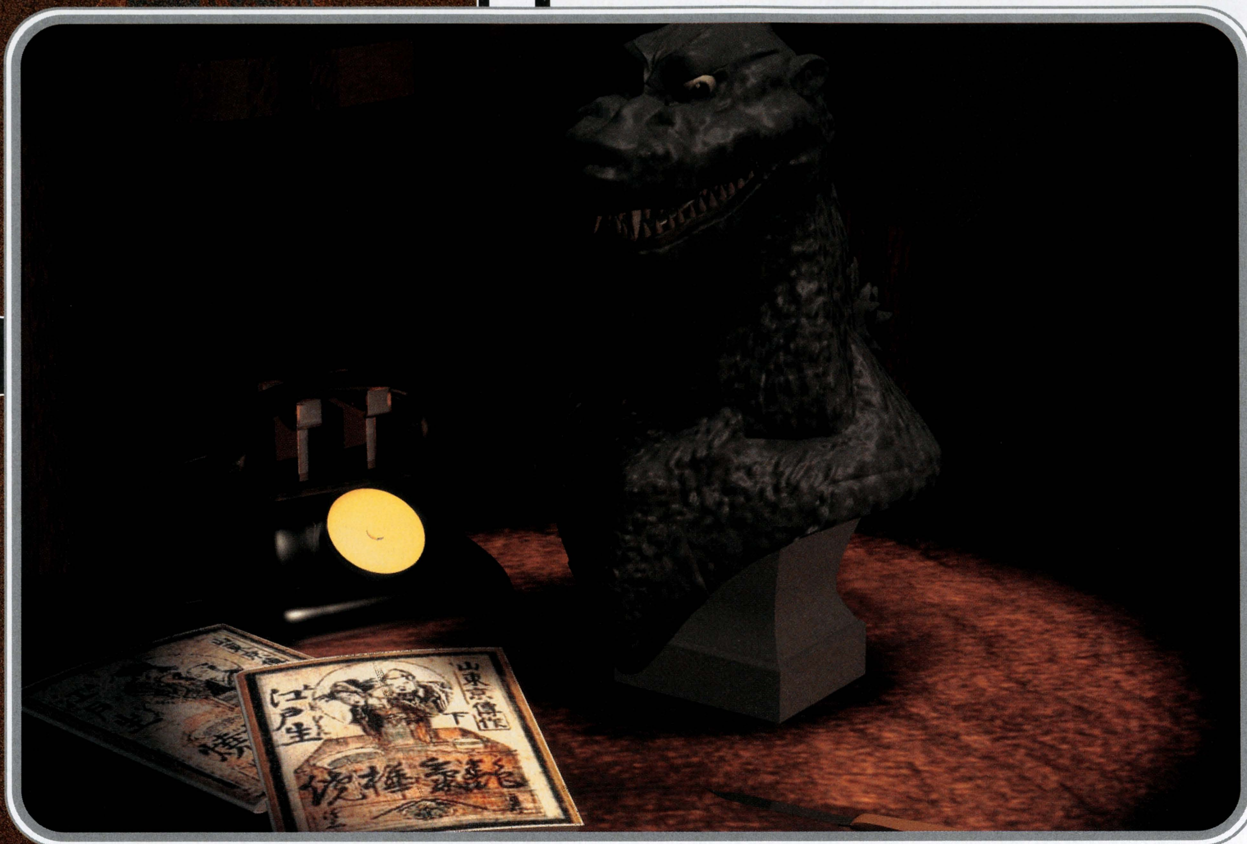


➊標準で設定できる色や模様、質感以外にもテクスチャを用意すれば気に入った質感にすることができます。3タイプの異なる胸像を作ってみました。

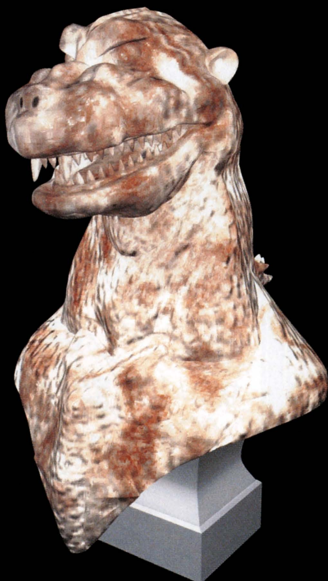


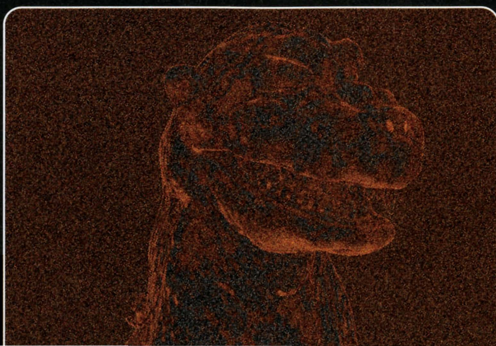






Modeling/Hideki Ono
Special Thanks/NOB





初代ゴジラについて

ゴジラといえば日本人なら大人から子供まで知っていて、さらに日本だけでなく海外にもファンが多い怪獣の中の怪獣ですが、特に初代ゴジラといえば昭和29年(1954年)公開『ゴジラ』に登場したデザインのゴジラを意味します。ゴジラのデザインはほぼ各作品ごとに微妙な違いがありますが、特にいくつかの作品のゴジラでは大きな特徴があるので、それぞれのデザインに愛称(キンゴジ、モスゴジ、ビオゴジなど)があるほどです。

初代ゴジラには耳があります。平成版ゴジラでも耳がつくようになりましたが、昭和に作られた他のゴジラには耳がありません。実はこの初代ゴジラにも最初は耳はなかったようですが、スポンサーのひとつであった服部時計店の銀座の時計塔が破壊されるシーンで、ゴジラが時計塔のある和光ビル前にやってきたところ、鐘が鳴りだし、それにゴジラが耳を傾けるという描写がありました。ここでゴジラに耳がないと音を聞いていることにならないのでは・・・ということで耳が付いたというエピソードが伝わっています。『ゴジラ』にインスピレーションを与えたと思われる『原子怪獣現わる』(アメリカ1953年)にも灯台の霧笛に誘われるようにやってきた恐竜リドサウルスが灯台を破壊するシーンがありますが、こちらの方は耳は見えず、あったとしても穴だけです。

海外では一般的にはゴジラといえば、昭和後半の正義の味方のゴジラがイメージされるようです。特にアメリカでは放映権が安かったそれらの作品を毎週紹介する子供番組が人気で、初代ゴジラの耳に違和感を持つ人も多いようですが、日本ではどうでしょう？　目は丸く見開かれたような感じで、特に伝わる表情のようなものはなく何を考えているのか分からないのですが、その不気味で超然とした印象が破壊神の異名を奉られるゴジラにふさわしいと思います。後の作品では黒目が大きくなったり、猫のように縦長の瞳孔を持ったりしますが、私は初代ゴジラの目が好きです。眉は後のゴジラでは非常に目立つものがありますが、初代ゴジラではほとんど目立ちません。長く突き出た2本の牙は他の牙とそぐわない気がしますが、伝統的な龍の日本画の牙に類似の形を認められると思います。

SUPER DESIGNERS FILE

PART.01-Koh Yokoyama
横山 宏

現在のアニメやコミックなどのメカデザイン・キャラクターデザインに影響を与えてきたクリエイターたちを訪ねるこのコーナー、第1回は『マシーネンクリーガー』でおなじみ、横山宏先生だ。インタビュアーは『BATTLE CHASE2』の河野達也氏にお願いしたぞ。

河野「まずは『SF3D』のお話からお伺いしたいんですが…。『ホビージャパン』誌連載当時、ああいう世界観、刺激をそれまで僕は受けたことがなくて、一発でファンになってしまいました」

横山「あれはもともと再版したプラモの金型とかが残っていてね、それを改造してかっこいい模型にできないかという所から始まったんですよ。僕がそうやって作った作品に、当時の編集の市村さんが文章をつけてくれましてね。幸い好評を得る事ができましたが、二人で好きな事をひたすらやっていただけですよ。僕が作って、彼が文書をつけて、という。毎回の連載も、今月はこういう設定にしようよという話ではなく、二人のノリで構成していってましたね」

河野「なるほど。そうだったんですか。今回、僕は『CGHOBBY』誌から、依頼を受けて憧れの先生にお会いする事ができた訳ですが、先生は3DCGについてはどうお考えですか？」

横山「3Dソフトは数学的なものではなく、本能的なものが欲しいよね。大体とか、この辺とかっていったニュアンス。そういう風なことが可能になった時に僕は始めて3DCGを使うよ。作り手の精神が、作品に反映されないような道具はつまらないから」

河野「確かに3Dソフトは現状では自由度が少なく感じられますね」

横山「それに現状では作家性ではなく、ソフトの方が目立っちゃってるよね。ただ、例えばレンブラントの絵を鑑賞する時に、いちいち何の絵の具を使ってるかの表示は出ないでしょう。その意味では、ソフトが表示されなくなった時に、初めてCGはクリエイティブなジャンルになると思いますね。また、それが3Dソフトの道具としての完成ということでしょう」

河野「なるほど」

横山「ツールとして考えた場合、3DCGは、プラモデルに近いのかも知れないね。誰が作っても同じに見える度合いが、絵とかに比べて激しいし」

河野「確かにビジュアルイメージがないと、どうしても道具に頼ってしまって、ありがちなものを作ってしまいがちですね」

横山「ただ、出版や放送などの仕事としては、絵や立体をやる人間は少ない。その中で3DCGは十分武器になると思いますよ」

河野「それに3Dソフトは空間の勉強にはなると思いますよ」

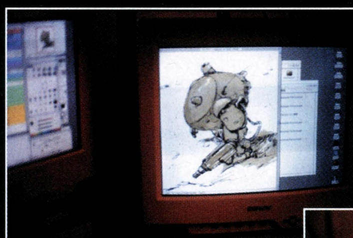
横山「僕は2Dソフトは使っているんだけど、2Dは筆と目と脳が直結してます。でも、3Dソフトは確かに立体把握の勉強にはなるけれど、直感的想像力が働かない所が難点ですね。本物と違うシミュレーター的な部分が多いので、ダイレクトに自分の好きなものが作れないのが僕にはもどかしいです（笑）」

河野「横山先生から見ると、3DCGは役に立ちそうだけれど、まだ過渡期にあるソフトというところなんでしょうね。では、最後に今後の展開を何か考えてらっしゃいますか？」

横山「映像を作りたいです。みんながびっくりするような映像、腰を抜かすような映像を作ってみたいです」

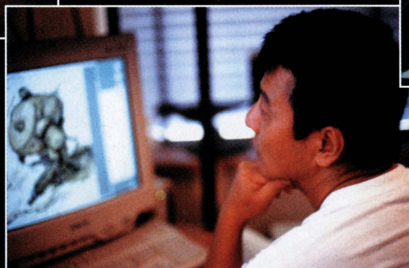
河野「ぜひ見てみたいですね。僕が協力できるようなことがあれば、ぜひとも呼んで下さい！」

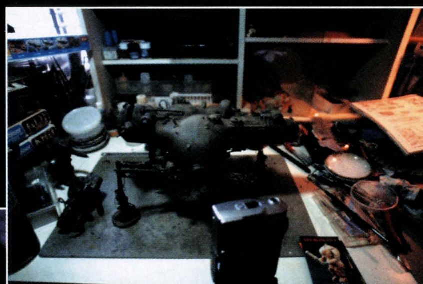




↑実際にCGを作製する過程を見せてもらう。二台のモニタを使用し、迅速に作業を進めていく。

↓取材班の目前で気さくに話しながらも、腕はおそるべき速度でマウスを操作。あっという間に作品らしき態をなすイラストが完成！





↑最近、CGを起こす際にはまずデジタルカメラでモデルを撮影し、構図を決定。そこから彩色、合成作業を進めていくという。



→部屋のあちこちにマシーネンクリーガーのプラモデルが飾られている。もちろん、飛行機や兵器等など他のキットも一杯。



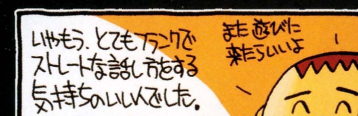
















ソフトハウスWHO'S WHO!?

第1回 フォレスター

FORESTER

日本にはいくつものゲームメーカーやソフトハウスがある。それぞれのソフトハウスには得意なジャンルがあり、例えば、アクションならトレジャー、美少女ならリーフなどと、固定ファンがつく程、浸透したものも少なくない。

その中で、3DCGを得意にするメーカーをあげるとすれば、大手ならナムコやセガとなるだろうが、PCを主体にする中小規模のソフトハウスでもファンの耳目を確実に集めているメーカーがある。

その名はフォレスター。イリュージョンと並び称される、3DCG美少女ゲームメーカーの雄である。

今回のソフトハウスWHO,S WHO!?は、この新進気鋭の美少女メーカーにスポットを当ててみよう。

驚愕の美少女たちが3Dで動く！

数年前までは、PCのH系3DCGの美少女といえば、リアルなんだか何なんだかわからない顔、棒のような手足に、尖った胸と、少し失笑入るのが当然の状況であった。まったくポリゴン少女まんまである。

そのため、いわゆるH系美少女メーカーは数多いが、そのほとんどが2Dイラストを中心としたメーカーであり、ポリゴンを使った美少女作品はファンの人気も得られず、認知されていなかったというのが実状であった。

が、98年に発売された「EDEN」は、衝撃を業界とファン双方に与えた。

今までの3DCG美少女とは明らかに方向性、そしてグレードの違うキャラクターが3Dとして、生み出された瞬間であった。

使用されたソフトは『ライトウェーブ3D』、一体の人間にかけたポリゴンの割当数は2万ポリゴンをこえ、従来のポリゴン美少女たちの比ではない。(ちなみに、本誌連載の「シーカーストライク」の各ロボットたちの体全体で約1万ポリゴン)

しかも、「EDEN」においてはムービーの量も半端ではなかった。メインデザイナーである大崎直樹氏自身が、ムービーをメインに使った作品が好きなこともあり、「EDEN」は美少女ゲーム＋ムービー作品というよりも、美少女CGムービー(しかもH！)＋ゲーム作品というにふさわしい仕上がりとなった。

フォレスターの新しい挑戦…！

また、「EDEN」の主人公となったエレンとシズカはそれぞれ、母性的でグラマーなタイプと、知的な痩せ型美女であり、ファンのツボをつきまくっている。

さらに半年後に発表された「DOLL」においては、独特の美しさを持つ猫耳少女ピアを造型、同時にメイド服の美少女人形アイリスを配するなど、魅力的なキャラクターたちは他の追随を許さない。

これらフォレスターの作る3D美少女たちは、実写の美少女のテイストを残しつつも、巧妙にアニメやマンガからのディフォルメを取り入れている。その造型センスの高さは、このページに掲載したキャラクターたちの静止画からも伺えるだろう。

「DOLL」の後、フォレスターはヒット作「EDEN」の続編の「II」「III」をほぼ半年毎に製作、現在は次回作(なんと学園サイキックものだという話！)の製作にとりかかっている。

さらに「EDEN」のヒットで上昇気流に乗ったフォレスターは、コンシューマへの挑戦、そして、さらなる高みとして、3Dムービーへの挑戦を視野に入れているという。

人、Hメーカーと嫌うなかれ。どこで活躍していようとも、実力とセンスに裏打ちされたクリエイターは頭角を現すのだ。フォレスターの今後の果敢なる挑戦に期待したい。

EDEN エデン

SPEC

Windows95/98対応
CD-ROM　二枚組み/価格7800円(税別)
発売元FORESTER



❶遺跡内部を目指すセレーネ号の乗組員。画面に見えるのは調査隊隊長のシズカ。

エレン

惑星地質学者。若くして四つの博士号を持つ才女。根っからの学者肌であり研究と論文執筆の生活を送ってきたため、男性経験が全くない。

月面に発見された未知の遺跡。その調査を行おうと船外にでたセレーネ号の乗組員は、崩壊事故に巻き込まれてしまう。

未知の遺跡、事故、そして謎の怪物の出現。乗組員の生死をかけた逃避行が始まる。

科学者グレンの裏切り、不気味なエイリアンの追跡。エレンらは幾度となく追い詰められながら、からくも生き延びる。やっとたどり着いた遺跡最深部の制御室でエレンが見たものとは？

Doll ドール

SPEC
Windows95/98対応
CD-ROM　二枚組み/価格8800円(税別)
発売元FORESTER

王国騎士団長リアードの反逆！　国王をその剣にかけ、将来を誓い合った王女を地下に幽閉した彼に、どんな狂気が宿ったというのか？

反逆者リアードに反発する騎士の助けを借り、牢獄を脱した王女フィオナは廃墟となった教会を訪れる…。

城の地下ふかくに眠るという『伝承の力』。いかなる願いもかなえるというその力をめぐって、リアード、フィオナそして暗殺者ノエルの物語が始まる。



⇧左からアイリス、リアード、フィオナ。



⇧鎧をまとったりりしい姿の王女フィオナ。

ピア

獣人の娘。姐が死んだ原因が暗殺者ノエルにあると思い、仇敵として狙っている。獣人は高い戦闘力を持つがノエルにはかなわないでいる。



フレア・シェイファー

キケロ小隊の中心人物。隊長であるキケロとは意見が合わないことも多い。やや粗暴といえるほど活発だが双子の姐かりんに対しては従順な態度をとる。

EDEN II エデン2

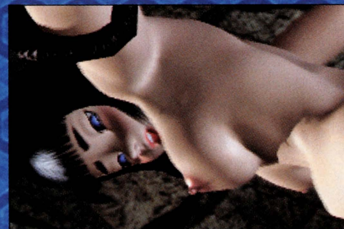
SPEC
Windows95/98対応
CD-ROM　二枚組み/価格6800円(税別)
発売元FORESTER

遺跡の崩壊で終結を迎えたかに見えた事件は、いまだ解決を迎えていなかった！

崩壊に巻き込まれたかに見えたグレン＝エイリアンはいまだ生命活動を続け、セレーネ号の生き残りを、果ては救助に駆けつけたグレッグ・キケロ隊をも狙おうと待ち構えていたのだ。

救助しようとするキケロ小隊。逃げ惑うシズカ、エレナ。そして人間の知能とエイリアンの身体をもち、執拗にエレナ達をつけねらうグレン＝エイリアン。崩壊しつつある謎の遺跡の中で、三社の思惑が交錯する。

何とかグレンを出し抜き、月基地へと帰還を果たす生き残りの面々ではあったが…。



⇦美しいムービー画像。一見の価値があるぞ。特に肌に写り込むハイライトの回りこみがなまめかしい。

EDEN III エデン3

SPEC
Windows95/98対応
CD-ROM　三枚組み/価格8800円(税別)
発売元FORESTER

意識が戻らぬまま基地へ帰還したエレン。しかし月基地は、遺跡の暴走による月震で半壊状態であった。一部を除き、ほとんどの人間が避難してしまった基地。

そこへグレン＝エイリアンの影が忍び寄る。月だけにとどまらず、地球までも自分の支配下に納めようとするグレン。そのため、彼はこの月基地から地球帰還の手段を見つけ出すつもりなのだ。

グレンの野望と阻止をするべく立ち上がる生き残りクルー。いまEDENの最終章の幕が上がる。



⇧ハンナ・ウィーゼ。グレンの元助手でその後はチーフドクターとなる。



⇦これが『EDENIII』パッケージだ。また新しい惨劇が始まる!？



シルビア・チェンバレン

宇宙軍所属の少佐。能力を評価され、基地引き上げ後の指令代理を任命される。豊満な肉体と理知的なメガネが印象的。

宇宙帝王&Billy川中のどてらいCG講座

どてらいシージーこうざ

イラスト：宇宙帝王

超初級編

Ultra Biginner's Chapter

このコーナーは、CGを製作する上でのちょっとしたコツを紹介していこうという、よくあるアレですな！

♬登場人物♬



宇宙帝王

普通の画材が使いこなせなくてCGに走ったへたれイラストレーター。



ビリー川中

かつて宇宙帝王と同期だったために色々と無理難題を押し付けられる悲運の編集者。

業者「宅急便でーす」

ビリー「どうもー」

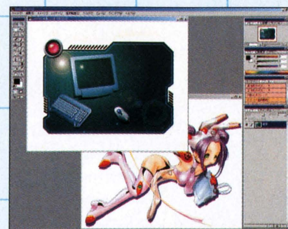
ビリー「お、やっと宇宙帝王先生からイラストのデータMOが届いたぞ。あの人仕事遅いからなあ、**〆切何日すぎてると思ってんだ**」

ビリー川中君へ
レイアウトの問題もあるだろうからキャラと背景を別々に描いてやったぞ、ありがたく思え。わしはもう眠いからデータの合成は『Photoshop』を使ってそっちでよろしく頼む。
追伸、ギャラは2枚分でお願いします。
きゃるんっ

ビリー「…まーた面倒な事言ってくるんだから。…追伸は見なかったことにしよう…」

ビリー「しょうがない、合成は自分でやるか。でも俺『Photoshop』ってあんまり使ったことないんだよなあ」

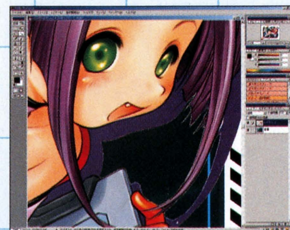
ビリー「えっと、まず**この2枚を開いて…**」



写真①

ビリー「**キャラクターのほうを[選択範囲-全てを選択]{編集-コピー}して、背景のほうに[編集-ペースト]してやる**…っと」

ビリー「それから**余分なところを[自動選択ツール]で選んでから[編集-消去]**っと…よーしできた！」



写真②

ビリー「あれ？キャラの周りが白いところが残ってちょっとへんだな…」

ビリー「まっいいか、面倒だし、どうせたいしたイラストじゃないし…」

帝王「**チェストー!!**」

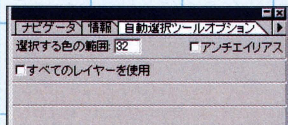
ビリー「**あげぶっ**」

（雷鳴と共に宇宙帝王登場。ビリー川中の顔面にチョップが入る）

帝王「**なんばしよっとかーっ!**」

ビリー「い、いきなり何を…あれ？　先生、大阪にいたんじゃ…？」

帝王「ふふふ、嫌な予感がしたので宅急便のお兄さんの後をつけてきたんじゃよ」
ビリー「孫娘に蟹が届いたか心配するおじいちゃんじゃあるまいし…大体それなら始めから手渡しでデータくださいよ」
帝王「それでは流通経済の発展が成り立たんじゃろうが。そんなことよりもおぬし今、編集者にあるまじき手抜きをしようと考えておったであろうが！」
ビリー「いやまあ…上手くキャラクターが切り抜けなかったんですけど、まあ気にするほどの事は無いかなあと」
帝王「何を言っておるか！**背景が暗めなのに白の余白部分が残っておっては目立つこと間違い無し**じゃ！」
ビリー「でも先生**[自動選択ツール]ではこれが限界**じゃないんですか？」
帝王「ふむ、**[自動選択ツール]は便利な機能ではあるが色々とコツがあって**な、ちょっと見せてみい…」
ビリー「はあ…、どうぞ」
帝王「ややっ、おぬし**[自動選択ツールオプション]の[アンチエイリアスのチェック]が外れておる**ではないかっ！」



写真③

ビリー「あっ本当だ、ていうかこんなパレットどこにあったんですか？」
帝王「うむ。**ツールオプションはデフォルト設定では他のパレットの下**にあって見落としやすいが、かなり**重要な設定項目が表示されて**おる。**できれば別パレット**にしておいたほうが賢明じゃろうな」
ビリー「わかりました。でもこのアンチエイリアスを有効にするとどうなるんですか？」
帝王「最近のCGはフルカラーで製作されるのが常じゃが、その場合、**色の境界は滑らかにぼやけている**ことが多い。それに対応して**選択ツールもその選択した範囲の境界を滑らかにしておく**必要があるのじゃ」
ビリー「なるほど。じゃあこの状態でで切り抜いてみますね」


写真④

「うーん、さっきよりはましになりましたが、まだ少し白いところが残ってますねえ…」
帝王「なんじゃ、先ほどはこのまま使おうとかしておったくせに」
ビリー「いやあ、ちょっと欲が出てきました。これ完全に白いところを消す方法はないですかねえ」
帝王「よかろう。『Photoshop』でコピー、ペーストした場合、通常レイヤーが作成されるわけじゃがその**境界を調整する機能の一つにマッティング**というのがある」
ビリー「先生、レイヤーというのは…」
帝王「それを説明すると長くなるが、簡単に言ってしまえば**透明のフィルムみたいなものに絵を描いていくような状態**のことじゃ。(レイヤーについてはまた別の機会に)」
帝王「で、**マッティングじゃがレイヤー上の透明部分と不透明部分の境界を調整してくれる機能**のことじゃな」
帝王「論より証拠、色々やってみると良かろう」
ビリー「ははあ、**[レイヤー-マッティング]のメニューに3種類**ありますね」
帝王「**[白マット削除]は境界部分の白い余白を調整**してくれる機能じゃ」


写真⑤

ビリー「あ、境界部分がきれいになりました！」
帝王「**[黒マット削除]は逆に黒い余白を調整してくれる機能**じゃな」


写真⑥

ビリー「今回これは逆効果になってしまいますね」
帝王「ふむ、黒背景で描いた絵をコピー、ペーストする際に有効なんじゃろうな」
帝王「**[フリンジ削除]は境界からの範囲を指定して背景色を透明に置き換えてくれる機能**じゃ。ほとんどの場合はこれで事足りると思うぞ」



写真⑦

ビリー「なるほど。だいぶきれいな境界にすることができました。」
帝王「他に**もアルファチャンネルを利用**したり、**レイヤーのブレンド条件を変更**したりする方法もあるが**一長一短**があるからのう。機会があれば解説してやろう」
ビリー「でも先生、髪の毛とかの細かい部分にはまだ白い余白が残っていたりするんですが…」
帝王「うーん、その辺は**[消しゴムツール]などを使用して手作業で修正**していくしかないじゃろうな」
帝王「欲を言えばこのように**主線と塗りをレイヤーで分けたデータを作成**してやれば」


写真⑧


写真⑨

帝王「このようにハナから透明レイヤー上にキャラクターだけが描かれているデータを作成することはさほど難しくないぞ」


写真⑩

ビリー「ははあ、なるほどー」
ビリー「…ところで、先生このデータは？」
帝王「ん、これか？　これは何かの役に立つかと思って製作途中のデータをMOに入れて持ってきたものじゃが？」
ビリー「ひょっとして最初からそっちのデータを送っていただければ**何も苦労しなかったのでは…**」
帝王「…」
ビリー「…」
帝王「…あっ、ボク、次の仕事やりかけだったの思い出しちゃった！　こうしちゃいられないや、大阪に帰るね！」

どぴゅ～ん!!

ビリー「…」

こうして編集者と作家の間に深い亀裂を作りつつ次回に続く？
(本講座で使用している『Adobe Photoshop』はバージョン5.02日本語版Windows用です。)

To be Continued!!

CD-ROM
連動企画

結城崇史の ハリウッドに訊け!!

読者のみんな、こんにちは！ ぼくは結城崇史といいます。
自分の作品をハリウッドの第一線で活躍するクリエイターに見てもらいたい人へ！ 君たちの作品を僕のハリウッド・ネットワークを駆使して、第一線で活躍するCGプロダクションに見せてこようじゃないか。どしどし編集部の方へ君達の作品を送ってくれ！ それじゃ、応募まってるよ！



結城崇史（メディア・プロデューサー）
多くの映像プロジェクトに関わる。現在はIMAXの大型映像とマイケル・キートン主演映画をプロデュース中。

PIXEL ENVY
ピクセル エンヴィ

作者：Puff

<Pixel Envy, Inc.>
1997年設立。サンタモニカの北部のアパート2部屋を改造したブティック型スタジオから始まる同社はこれまでに『トゥルーライズ』、『ストレンジデイズ』、『Xファイル』などのVFXを手がけてきた。
最近では映画、コマーシャル以外にミュージックビデオの製作も精力的に行っており、ジェニファー・ロペスのミュージッククリップで、MTVアワードにノミネートされたことは記憶に新しい。

これがスタジオだ！▶

拠点分割により効率的な製作を進めるスタジオだ。ここで数々の作品が生み出されている。





なかなか完成度の高い作品だ。ただ、まだ多少バックグラウンドイメージとF16とのバランスにずれが感じられることはいなめない。ただ、君にはぜひこれをアニメーションさせて、動画でどう見えるか見せてもらいたい。もし、これが映画などのワンシーンであれば、動画の中でどう見えるかが本当に大切なことだからね。

結城先生の採点
★★★★★

KLEISER-WALCZAK
クライサー・ウォルクザック

作者：H.N

<kleizer-Walczak>
オムニバス社で出会った二人が同社を設立したのが1987年。今やハリウッドの老舗プロダクションの一つだ。現在は、ハリウッド、ニューヨークそしてマス・モッカの3箇所を拠点に映画のVFXはもちろん、CMやアトラクション映像を幅広い映像製作を手がける。
ちなみに最近話題となった『Xメン』や現在オーランドのユニバーサルスタジオの人気アトラクションであるスパイダーマンライドなどは同社によるものだ！

これがスタジオだ！▶

近代的な設備を持った老舗スタジオだ。下が代表作のスパイダーマンライドの映像。



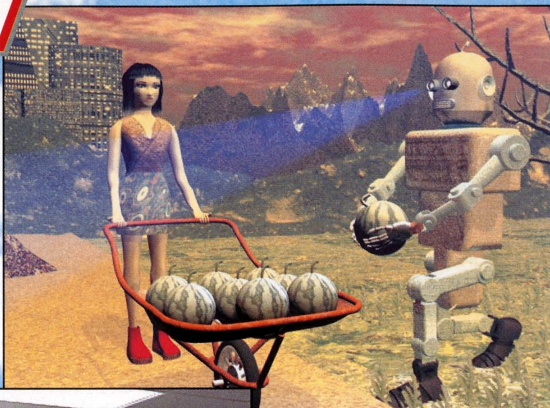


モデリングの基本的な技術はしっかりしているね。ただ、車のテクスチャーや建物の壁のテクスチャーに関してはまだ、製作途中という感じだ。もし君が、35ミリのVFXに携わっていきたいのであれば、今後はモデリング技術と連動した、テクスチャー・マッピングについてさらに勉強してもらいたい。その時はライティングとのバランスを十分気をつけて。

結城先生の採点
★★★

RHYTHM&HUES
リズム＆ヒューズ

作者：MOUSE



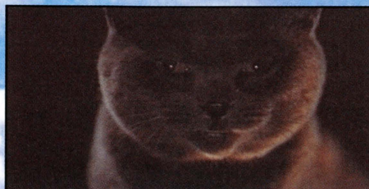
<Rhythm & Huse>

ロサンゼルス地区では最大規模のCGプロダクションである同社は、昨年のVIFX社との合併により、さらにその規模を拡大した。

同社を一躍有名にした『ベイブ』（オスカー受賞！）を始め数々の大作のVFXを手がけてきた同社は、1987年にアパートの1室で僅かなメンバーでスタートした。現在の成功はまさにアメリカン・ドリームといっていいだろう。

これがスタジオだ！▶

デザイナーの趣味に合わせた内装が面白い！動物CGを得意とするぞ。



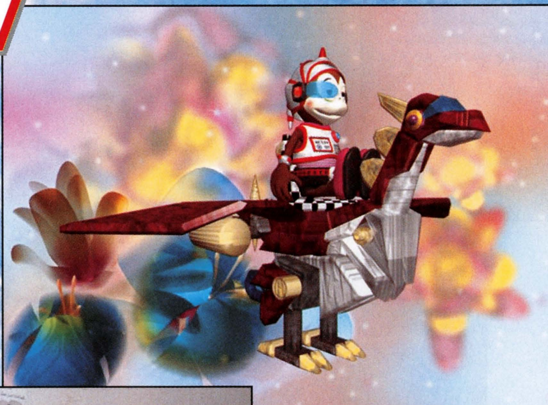


残念ながら、3Dで製作している意味があまり感じられない作品だ。CG（もしくは3D）というのは、あくまでも映像表現をしていくための手段でしかないわけだから、君の創造力の中にある映像を作るにあたって、"こんな映像を作るためにCGの技術が必要だ"という目的意識を持ってほしい。

結城先生の採点
★★

BLUR
ブラー

作者：ソネハジメ



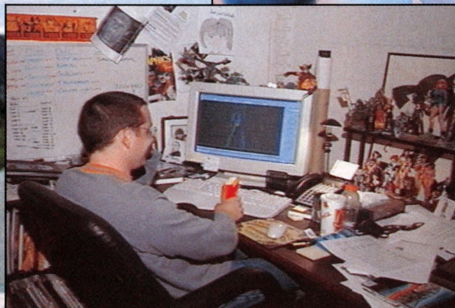
<Blur Studio>

30名前後という少数精鋭の体制を敷くCGプロダクションはハリウッドでいう、ブティーク型プロダクションの典型例。設立後5年という若い会社で、映画からゲーム、アトラクションまで幅広く製作を手がけている。同社は3D STUDIOMAX使いとしては彼らの右に出る者はないと言われる程その映像クオリティーは高い。最近では『エンパイアアース』などのゲーム映像を手がけるとともに、X-Box開発にかかわるなど野心的な試みを行っている。

これがスタジオだ！▶

3DSTUDIO-MAXを操って、多くの先進的な作品を手がけているぞ。





ファンタジーな世界観を描いた映像だね。もし君が、CGの世界で生きていくというのであれば、ファンタジーな世界の想像力のトレーニングはいったん紙と鉛筆の世界だけにとどめておいて、CGに関していえば実際のリアルな世界を忠実に模倣することから始めてはどうだろうか？　そうすることで基礎技術をトレーニングできるはずだ。

結城先生の採点
★

ハリウッドのCGデザイナーたちの辛口トークも聞きたいキミはCD-ROMへ今すぐGO!!

求む 挑戦者!! We want Challange!!

「CGホビー」ではハリウッドのCGデザイナーに、キミの作品をチェックしてもらうシステムを完成！　この無謀な挑戦に参加したい勇敢なキミは編集部まで、3DCG作品を送ってくれ！！

〈宛先〉〒150-0002　東京都渋谷区渋谷1-1-11　青山SIビル5F
「CGホビー」編集部「ハリウッドに訊け」係

※応募された作品は（静止画・動画共）返却されません。ご了承ください。

NOW ON AIR

PROGRAM ››› 001

巷で盛り上がるデジタル系番組を紹介するこのコーナー、第一回目はその火付け役でもある「D's Garage」を紹介しよう。

D's Garage 21

DATA
◎テレビ朝日
◎毎週水曜日／24:54～

「デジタル投稿番組」というスタイルを確立したのも最初なら、そこから実際にプロを輩出させてしまったのも最初という、文字通りのパイオニア番組である。

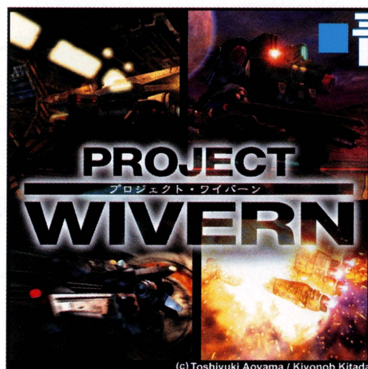
受け口も3Dから2D、動画から制止画までと幅広いのが特徴といえるだろう。

番組は、小説家・ゲーム批評家でもある渡辺浩弐の司会で進行する。TVゲームの創成期からデジタルメディアを見つめてきた、「目利き」でもある渡辺の作品評は時に厳しいが、本人の個性を尊重し、伸ばそうという気概にあふれている。それは、投稿者の中から多くのプロが育っている事からもわかるだろう。

その中でも本誌が特に注目したいのはこの四人。いずれも本人ならではのハッキリした個性と実力を持っている。

ネット局一覧

HTB＝北海道テレビ放送　木曜25:24～
KHB＝東日本放送　水曜25:49～
AAB＝秋田朝日放送　火曜16:30～
ANB＝テレビ朝日　水曜24:54～
NT21＝新潟テレビ21　土曜26:50～
SATV＝静岡朝日テレビ　火曜25:59～
HAB＝北陸朝日放送　土曜26:20～
NBN＝名古屋テレビ放送　火曜26:57～
ABC＝朝日放送　水曜　26:35～
HOME＝広島ホームテレビ　火曜25:55～
NCC＝長崎文化放送　火曜25:40～
OAB＝大分朝日放送　火曜24:57～
QAB＝琉球朝日放送　木曜26:19～



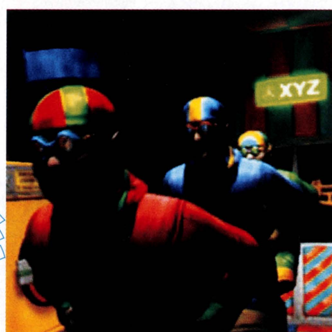
■青山敏之

74年生まれ。東京造形大学卒業。在学中からアルバイトをしていたCGアニメ会社、IKIFでプロダクションIG作品の3Dムービー部分の制作に参加。個人作品「プロジェクト・ワイバーン」がWavyAward97で最優秀賞を受賞。WavyAward99で優秀賞を受賞。最近は、TWO-MIX、広瀬香美などのプロモーションビデオ、ゲームのムービーなどのディレクションを担当。現在はフリーCGディレクター



■由水桂

73年生まれ、東京出身。95年(株)ナムコに入社「RAGE RACER」や「ACE COMBAT」シリーズなどのキャラクターデザイン、ムービーディレクションを手がける。99年に同社を退職、2000年を期にフリーランスに。?ワコールのCF、などを制作。現在Lightwave3Dをメインツールに活動中。



■富岡 総

72年生まれ。東京農工大学大学院終了後、(株)ドリームピクチャーズスタジオに入社。99年度SGIキャラクターアニメーションコンテストC&R・GAGA賞受賞、NewTekWavyAward入選、マルチメディアコンテスト新しい才能の部「銀の翼」賞受賞。同年フリーランスに。2000年ロッテルダム映画祭入選



■ハヤシヒロミ

68年生まれ。(株)WARPでSS用ソフト「EO」の開発に携わる。同社を退社後、フリーとなる。その後(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、?バンダイビジュアル・デジタルエンジン研究所などでのCG制作に参加。現在は?ゴンゾで3DCG映像の企画開発に携わる一方、個人制作も行っている。

21世紀の先駆者たち



今年の春で放送開始から1周年を迎えたD's Garage。2年目に入り、番組から生まれた「プライマルイメージ」をはじめとするタイトルや、CGクリエーターたちが続々デビューしていることを考えると、この番組がメディアに与えた影響は決して小さくない。

これからのCGは、ゲームやTVの中だけでなく社会のそこここに現れる。その時、このD's Garageから巣立ったクリエーターたちが旗手として最前線で活躍していることだろう。

参加クリエイター

総勢23名



さる9月17日、東京・有明ビッグサイトで「carnival 2000-digital graphics & animation-」が開催された。今回は、展示上映以外にも、招待作家たちのトークショウやスペシャルライブ、海外CGプロダクション作品の上映展、さらに特別協賛として、「D's Garage21」の公開収録が行われるなど、特別企画も多数行われ、大いに盛り上がっていた。

また、会場には招待作家たちのオリジナル作品集や限定商品の販売や、企業ブースなども併設されていた。

ミレニアムCGイベントin有明ビッグサイト

Carnival 2000 Report!!!!

●左ページに登場した青山、富岡、ハヤシ、由水氏の4名ももちろん参加！



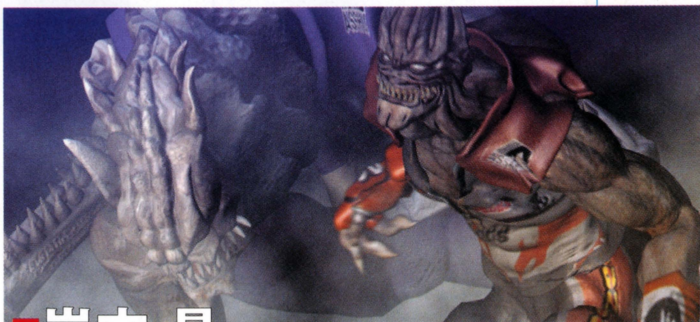
■秋元きつね

■プロフィール
68年生まれ。91年、フジテレビ深夜番組「EINSTEIN」でCG屋としてスタート、その後「平成教育委員会」「ウゴウゴルーガ」等テレビで活動。創作ユニット「Hz(ヘルツ)」を立ち上げ、99年PSゲーム「せがれいじり」を発売、テレ東「おはスタ」にて「ハコいりせがれ」を毎週オンエア～ビデオ発売し、絵本「せがれあるき」「とびだせがれGO！」(SOFTBANK)、有限会社　件(くだん)代表取締役



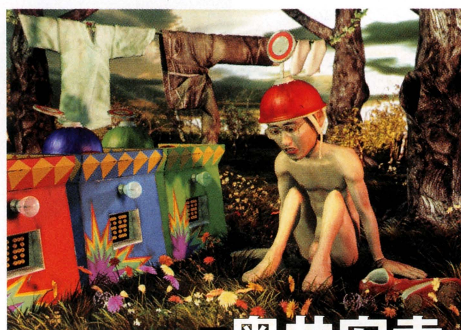
■うもとゆーじ/ウモトサチコ
(プロジェクト：うさぎ王)

■プロフィール
デジタル担当のうもとゆーじと、アナログ担当のウモトサチコ夫妻によるユニット。オット：うもとゆーじ　梅干し好き、しいたけキライ。ぜんそく持ちでたばこは苦手。総合的に重い。ヨメ：ウモトサチコ　ペロ(犬)の飼い主。油絵科卒。二度寝の達人。全体的に小さい。



■岩本 晶

■プロフィール
(株)白組のヴィジュアルイフェクツ・ディレクター。TVCM「東洋タイヤ　トランパス」、プレイステーション用ソフト「ゼノギアス」「ファイナルファンタジーVIII(SQUARESOFT)」等のスクウェア作品のCG制作を手がける。



■奥井宏幸

■プロフィール
69年東京生まれ。94年 武蔵野美術大学空間演出デザイン学科卒業。その後映像作家 原田大三郎氏の率いるプロダクション「Digital EffectsLaboratory」に入社、NHKスペシャル「驚異の小宇宙・人体2 脳と心」等数多くのCG制作に携わる。99年SIGGRAPH'99入選(USA)他受賞多数。現在は映像制作チーム「digdog」の一員として活動中。



■御動画処（おどうがどころ） 一休庵（いっきゅうあん）

■プロフィール
84年頃"アニメを作る人"という意味で"グループあに作人(さくびと)"を発足。何本かのアニメーション、特撮ヒーロー物等を制作するが、94年以降は活動を停止。その後99年に活動を再開し、メンバーも再結成された(宍戸光太郎・勝田聡・高橋 卓・村上佐世子・毛塚亮一)。宍戸氏は過去に第4回～第6回アマチュアCGAコンテスト、WavyAward'98、同'99などに入賞。現在、フル3DCG短編アニメーション"ナマズンガー"を自主制作中。



■北田清延

■プロフィール
74年生まれ。東京造形大学造形計画専攻卒業後、(株)セガ・エンタープライゼスを経て98年に独立。OVA「パンツァードラグーン」の3Dモデリング、PS2用ゲームソフト「シルフィード」ムービー部分のモデリング・テクスチャディレクションを担当。小説のカバーイラスト・挿し絵など、CGにおけるデザインやアニメーション、モデリングを手がける。



■日下部実

■プロフィール
68年生まれ。シナジー幾何学在籍中に、CD-ROMタイトル「Alice」「L-Zone」「GADGET」などの制作に関わる。代表作は「鉄人」シリーズのディレクション、グラフィックスなど。現在フリーで活躍中。



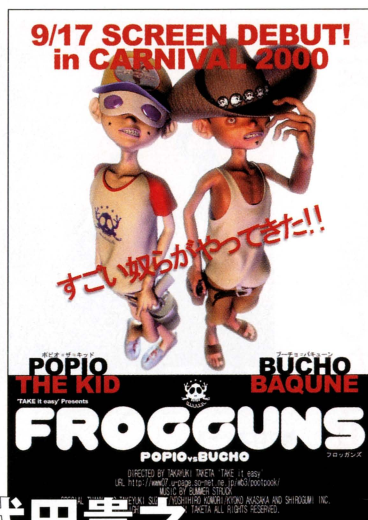
■笹原和也（笹原組）

■プロフィール
アマチュア時にソニー・ミュージックエンタテインメント主催のデジタルエンターテインメントプログラム(DEP95)にて、オリジナルムービー「スティールハート」でBEST AWARD賞を受賞。その後、97年10月に有限会社笹原組を設立。3Dチュートリアルソフト「3D Workshop」エヴァンゲリオンのLightwave3D用データとムービーなどを制作。主に3DCGによるキャラクターデザインとCGムービー演出がその仕事。



■志茂浩和

■プロフィール
60年大阪出身。Macによるマルチメディアデザイン、専門学校講師などを経て現在は神戸芸術工科大学視覚情報デザイン学科助教授。97年サルバドール・ダリの絵画世界をアドベンチャー・ゲームとして再構築した「incarnatia」を発表。98年のフランス・メビウス・アワードで審査員特別賞受賞。99年「Rocket!」にてSGI2000Club主催のキャラクター+アニメーション・コンテスト最優秀賞受賞。「Hypokeimenon」にてSIGGRAPH2000アニメーション・シアター入選。



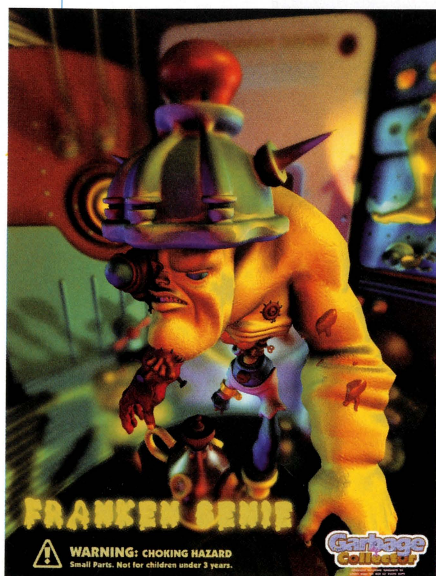
■武田貴之

■プロフィール
(株)白組所属、ヴィジュアルイフェクツ・チーフデザイナー。主な作品は、TVCM「ハウスバーモンドカレー（フットサル篇）」、「ハウストンガリコーン」、プレイステーション用ソフト「ゼノギアス」「ファイナルファンタジーVIII」(SQUARESOFT)等。



■丹治まさみ

■プロフィール
72年生まれ。武蔵野美術大学日本画学科卒業。?キノトローブを経てフリーランスとなる。SME「DEPロゴムービーコンテスト」最優秀賞受賞。「Wavy Award'98」3Dグラフィック&アニメーション 賞受賞。「モーション・グラフィックス大阪展1999」出展。主な仕事はPUFFY「JET MOVIE」ドラマ部分CGムービー、スーパーカー「SUNDAYPEOPLE」PVCGほか。



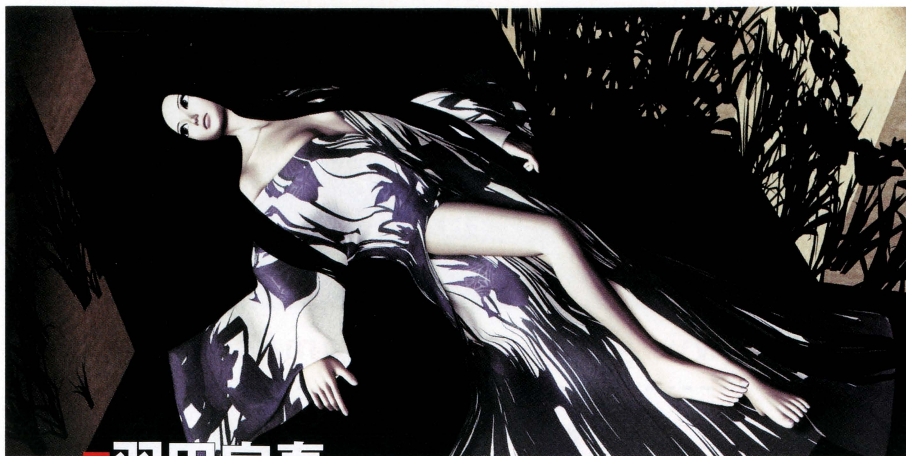
■花房まこと

■プロフィール
(株)白組に所属。ヴィジュアルイフェクツ・ディレクターとしてTVCMや劇場映画等のCGやキャラクターデザインを行う。現在は白組オリジナルの、フルCGアニメーション映画を企画制作中。



■千葉 真

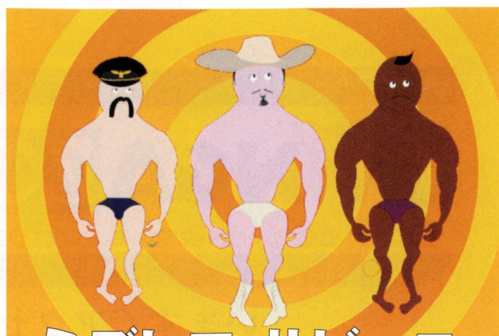
■プロフィール
学生時代より、フリーのイラスト屋・ゲーム屋として活動、各種制作に携わる。現在、CG制作チーム「MagicPictures」を結成し、フリーランスチームとして映像制作、及び執筆活動中。3D Studio MAX発売と同時にMAXと出会い、以来MAX一筋で制作を続けている。



■羽田宗春

■プロフィール

71年横浜生まれ。以後ずっと自由人。フリーのCGデザイナーを気取っていたら、いつの間にかCGキャラクタークリエーターに。現在Studio M'sのCG人形師。



■ミズヒロ・サビーニ

■プロフィール

68年生まれ。映像作家でありミュージシャン。ミュージックビデオやCM、ステーションI.D等を手掛ける。デジタル・スタイルとアナログ・グルーヴを180bpmで表現するハイブリッターとして様々なジャンルで活動中。ハウス・チーム、HI-SPEEDのリーダー。

■わかいひろき

■プロフィール

CM、ミュージッククリップ制作に関わる傍ら、小西康陽(ピチカートファイブ)主催のイベント「darlin' of discotheque」にてレギュラーVJをつとめる。その他にもcosa nostra、T.V.JESUS、ROLLY等のライブでもVJとして参加。





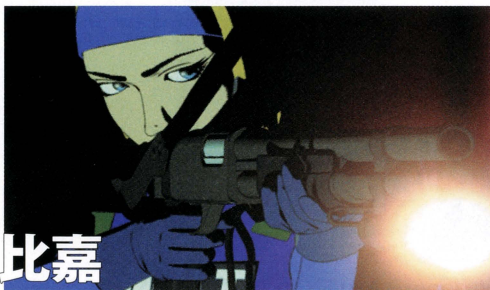
■渡辺伸次(D3D)

■プロフィール

69年生まれ。広島芸術学院研究科卒業後、(株)コトブキシステム、(株)コンパイルCG部主任を経て、フリー活動を開始。98年9月にCGプロダクション(有)D3Dを設立。CF、イベントなどのCG映像、PSソフト「クーデルカ」やPS2「決戦」などゲームのムービーを制作。ゲームの企画、制作にも携わっている。

■プロフィール

73年生まれ。本名、比嘉一博。電気通信大学卒業後、就職浪人を経て9th DoGA CGAコンテストにて「ONE DAY, SOME GIRL」でグランプリを受賞。その後2年間DoGAパトロン計画に参加し、現在は某ゲーム会社に勤務。2001年の公開を目指して新作「DROP DEAD!」を準備中。



■ロマのフ比嘉

■プロフィール

71年生まれ。岐阜県出身。AMIGA購入以来、3DCGにはまる。フリーのCG屋として各種モデルや映像制作の傍ら、映像サークル ANITEMPにて、アマチュア3DCG作品を制作。「龍神伝説 戦闘メカRAIDEN」が95年DoGA 7th、「魔神戦記ゼノヴァー」が97年のDoGA Wavy Awardを受賞。98年には「超獣ロボ リューセイバー」がDoGA10th, Wavy Awardを受賞。



■渡辺哲也

Carnival2000

トップクリエーターたちの最新映像を体験することができた「carnival 2000」。この中から未来のクリエーターが生まれる？

MANGAZOO comics&animation

マンガとアニメの総合情報サイト『MANGAZOO. COM』は、アマチュアからハイエンドまで、広いレンジに渡る様々なクリエイトシーンを精力的にウォッチング！　ここではその断片を披露しよう！

いますぐアクセス!!　http://www.mangazoo.com/

『MANGAZOO.COM』はマンガとアニメの総合情報サイトだ。今年2月のグランドオープン以降、順調に拡大を続けている。サイトを訪れてまず目に入るのが『MONTHLY COVER GIRL』。これまで数多くの美女たちが彩ってきたコーナーに、今月は声優の水野愛日さんが登場。声優ファンにもたまらないコーナーとなった。『NEWS』を読み、『TOPICS』で日本のマンガ・アニメシーン現在形を認識した後は、『MZ TODAY』でコミックスやDVD作品のリリース情報をチェック。ここまでで通常必要な情報はほぼ手に入る。この先は尖った領域だ。少女マンガ好きの『GIRL`S COMIC LAB.』では映画『金髪の草原』を大特集中。同人誌関係に強くなりたいなら『Club"ManiaX"』。こちらでは壁紙も無料ダウンロードできる。





▲水野愛日さんが登場する『MZ COVER GIRL』。



▲『MZ TODAY』では、コミックス情報に加えDVDの情報も検索できる。



▲『GIRL`S COMIC LAB.』。編集チーム渾身の、読ませる特集記事が満載。



▲『Club"ManiaX"』からは、右のような壁紙がフリーダウンロード可能。

Club"ManiaX" 超美麗電脳壁紙



© otohiko takano



© JIJI



© Yoshiharu Makita

COMING SOON

MZ TV 始動！



© Beyond C.

映像作品のWeb配信サービス『MZ TV』がいよいよオープン。もう観られないと思っていた幻の名作、他ではお目に掛かれないレアな作品が登場するかも!? 第1弾は『音響生命体ノイズマン』『EXTRA』などで大ブレイクの森本晃司監督の『永久家族』。業界初の連続TVCMとして作られた疾走感溢れる問題作を一気に味わいつくせ！　その他、注目作品も続々登場予定。乞うご期待！



『MANGAZOO.COM』は、世界へ飛翔する。まず北米・EU・韓国にて『MANGAZOO.COM』各国版を準備中。日本からの情報を加え、独自の内容を持ったものとなる。さらに10月7・8日、パリのBD Expo-Comicket 2000に参加。8日夜には森本氏DJによる"MANGA GROOVE Party"で現地のオタクを熱狂させた。

海外やってます

COMIC-CON INTERNATIONAL

SPECIAL REPORT Presented by MANGAZOO.COM

初めまして！ マンガズーの萩原です。20世紀最後の暑い夏の最中、行ってきましたよ、アメリカはサンディエゴで開かれたコミック・コンベンション2000！

そこに、なんと日本の誇るフィギュア・アーティスト、韮沢靖氏が出展するという情報が入り、氏の公式Webサイトを制作する我々マンガズー・ドット・コムも後を追ったのですよ。ンガッ！

韮沢氏はFEWTURE SHOPのブースにいて、カウンター越しにアメリカ人のファンと握手したり、パッケージにサインをしたりしていました。

ディスプレイされた『モンストレス』をはじめとするオリジナルフィギュアや、デビルマンシリーズなどに見入っているファンも大勢いました。スゲー。このインタビューの模様は動画付きで、近日中に当サイトにて公開する予定です。

コミックコン2000のイカスのは、マンガ・アニメ・フィギュアにトレカまで全部なんでもやってしまっているところッス。

キャラショーとコミケとトイフェスとスーフェスとSF大会が、超絶合体！ って感じです。大ホールで夜通しアニメの上映会をやっているかと思えば、会議室で「コミックヒーローはファシストなのか？」とパネル討論会していたり。かなり大マジな感じなのですわ。

極めつけは土曜夜のマスカレード。言わばコスプレ寸劇ショーなのですが、50組以上の老若男女がステージ上で続々繰り広げるショー（？）に、数千人の参加者がヒューヒュー言ったりブーイングしたりするという、日本とは一味違ったコスプレ文化がありました。

でも一番人気は、モデルのお姉さんがお尻半分丸出し（！）で魅せた草薙素子。野郎共の唸り声で、会場が震えてました。

広くてゆとりのある会場には大感激。介護犬が歩いてたり、ベビーカーが通れたり。日本とは違いますな。殺気度低いッスよ。家族連れも多く、オタク人生楽しんでますって人ばかり。でも、通路でガンプラ組み始めちゃうヤツ、やっぱりいました。結局、同じでやんの。ぐはっ！

萩原 嘉博（はぎわら よしひろ）●大学を卒業後、少年マンガ誌やゲーム攻略本の編集、ゲーム誌初のDVDページ担当など業界内を回遊しまくった末、現在はWebの編集者に収まる。なんだかな〜。

















上：『FEWTURE SHOP』のブース外観。韮沢氏はこの中に。中左：韮沢氏もブース内から自著を手にチーズ。中右：マスカレードにて。二人ともいい歳してます。下左：超人気『Power Puff Girls』ソフビ他グッズ大量ゲット！下右：『スパイダーマン』が子供にゲームのヒントを与えています。最下左：『もののけ姫』の『サン』のコスプレをする小学生の女の子。衣装はママに作ってもらったんだって。最下右：会場騒然『攻殻機動隊』の『草薙素子』を演じた女性。ビデオから取り込んだので画像荒いのは許して！

21世紀は、この映画で始まる!

タイムリミットは、22時間

レスキュー・アクション超大作

マーティン・キャンベル監督

バーティカル・リミット

クリス・オドネル　ビル・パクストン　ロビン・タニー　スコット・グレン






DISTRIBUTED BY
COLUMBIA TRISTAR
FILM DISTRIBUTORS
INTERNATIONAL

12月9日より全国松竹・東急系にて拡大ロードショー

Mail-Order News

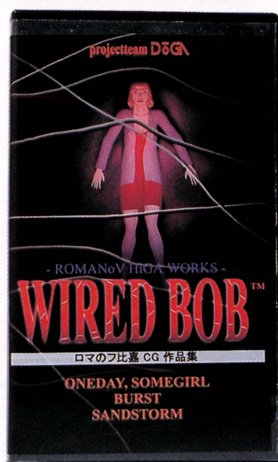


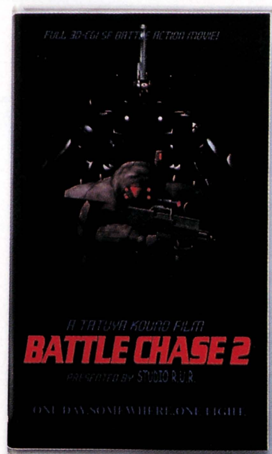
A 『超獣ロボ リューセイバー』

ビデオ/20min/2,500円
西暦2200年、地球は悪の軍団に狙われていた! 戦え超獣ロボ・リューセイバー! 地球を救えるのは君だけだ!

B 『WIRED BOB』

ビデオ/20min/2,000円
ロマのフ比嘉の作品集。デビューからタイトル作品「WIRED BOB」にいたるまでの全作品を収録。





C 『BATTLE CHASE2』

ビデオ/20min/2,500円
敵基地に奇襲攻撃を敢行した機動歩兵大隊。しかし、彼らの行く手には想像を絶する敵が待ち受けていた……

D 『わかれみち』

ビデオ/12min/2,500円
気鋭の映像作家NOBによるファンタジックな映像作品。アニメーションマスターのモーション機能を存分に使った作品だ。



メールオーダーのページにようこそ! 今回は、本誌記事内で紹介したビデオ作品と3Dソフトを手軽に入手できるようにラインアップしました!
WEBでの注文は
http://www.cg-hobby.com/magazine/shop/まで。



E 『MyShade2』

3Dソフト/Win/MAC/9,800円
入門用3Dソフトの定番だ
http://www.ex-tools.co.jp/

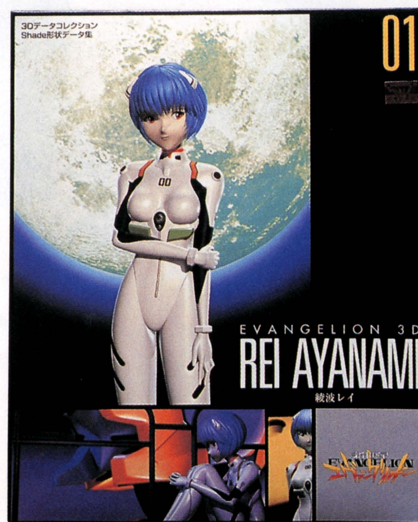


FAXでのご案内：ご希望の商品名、日付、お名前、お届け先住所、電話番号、ＦＡＸ番号を明記の上、ＦＡＸ番号０３―５４６４―２８５１（ＣＦＣ　ＣＧＨｏｂｂｙ部通信販売係）まで、お送りください。詳細をＦＡＸにて返信させていただきます。

F 『アニメーション・マスター日本語版』Ver.8

3Dソフト/Hyblid36,000円
動画機能は◎。プロも使用しているぞ!
http://www.artware.co.jp/





G 『EVANGELION 3D』 REI AYANAMI(本誌特別価格で提供します)

3D形状データ(Shade)/5,000円
エヴァンゲリオンの3Dデータ満載
http://www.e-frontier.co.jp/top.html

[redacted]

PROJECT CG HOBBY

ここでしか手に入らないスペシャルグッズや今す





1 横山宏氏サイン入り
マシーネンクリーガー
プラモデル

2名



2 シーグラフ2000
㊙おみやげ福袋

5名

3 オーラバトラー
ダンバイン 1/35
マスターグレードモデル



2名

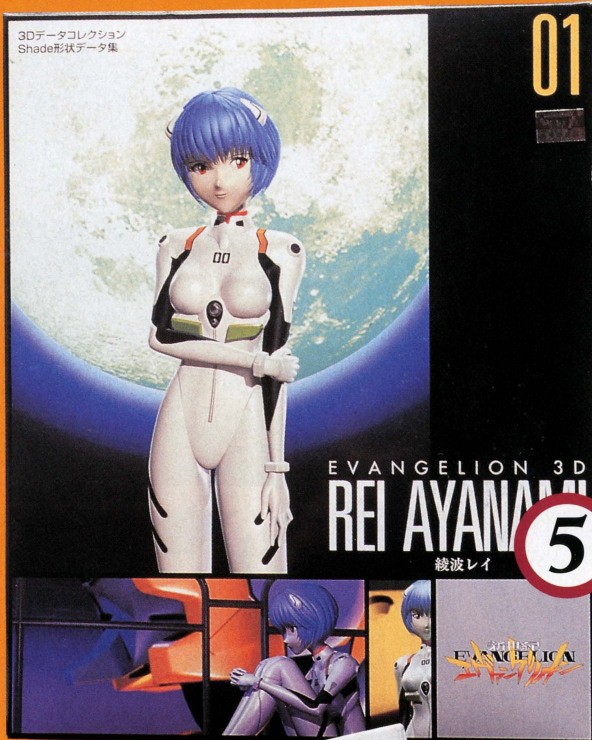
4 タカラ提供
トランスフォーマー・カーロボット／
Sワイルドライド
Sマッハアラート
Sスピードブレイカー



各2名

創刊記念大プレゼント!!

ぐ使えるモデリングソフトなど全１０アイテムを大放出！





6 エクス・ツールズ提供
myShade
WIN版・Mac版

各1名

5 イーフロンティア提供
YAMAG氏サイン入り
新世紀エヴァンゲリオン
3D綾波レイ

2名



1名

7 エクス・ツールズ提供
3Dタイトル作成ソフト
「3字元」(WIN版)



8 アートウェア提供
AnimationMaster
Ver.8J(ハイブリッド版)

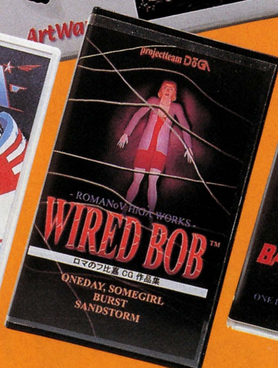
2名

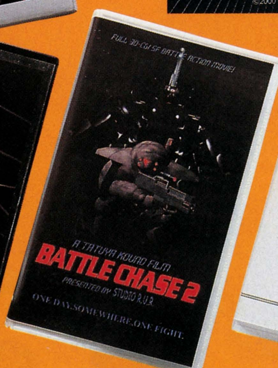


9 ヴァンドレッド
ポスター&カード

3名









10 ビデオ
「超獣ロボ リュウセイバー」
「WIRED BOB」
「BATTLE CHASE2」
「わかれみち」

各3名

アンケートハガキで今すぐ応募しよう!!

Next:

That's ROBOT

G-ROBO
VANDREAD
DENDOH
...and so on!!

Special Guest
出渕 裕

Coming in
DECEMBER 18

PROJECT CG HOBBY
Volume 02



ISBN4-87904-378-8

C9476 ¥933E



CG HOBBY［シージーホビー］ Volume.01*2000*Nov.



特集 D-cute

サンエイムック CG HOBBY 2000年11月26日発行
編集■CFC（クリエイティブ・フューチャー・コンテンツ）
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-1-11 青山SIビル5F TEL:03-5464-2850
発行■株式会社三栄書房 〒169-8588 東京都新宿区北新宿4-8-16 TEL:03-3364-3812（販売部）
発行人■鈴木脩己 編集人■上田 大

定価 本体933円＋税

雑誌61682-06 ©2000 CFC 印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan